В ГОСТЯХ У CAPCOM И SQUARE ENIX стр. 56

№17 | 266 | 2008
ПЕРВЫЙ СЕНТЯБРЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP



FINAL FANTASY XIII стр. 50

СЕКРЕТЫ КУДЕСНИКОВ ИЗ SQUARE

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ИНТЕРВЬЮ
THE LAST REMNANT
STREET FIGHTER IV
FINAL FANTASY XIII

PERSONA 4 стр. 38

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ ПРОЙДЕНА

SILENT HILL: HOMECOMING стр. 16

САМАЯ СТРАШНАЯ ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

THE LAST REMNANT стр. 24

ЯПОНСКИЕ RPG ПРИХОДЯТ НА PC

METAL GEAR SOLID 4 стр. 122

ВСЕ ТАЙНЫ ЛЕГЕНДАРНОГО ШПИОНА

КОМПЛЕКТАЦИЯ: **2** ПОСТЕРА | **1** НАКЛЕЙКА | **2** УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | **192** СТРАНИЦЫ | **100+** ИГР В НОМЕРЕ




adidas

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Сергей Цилюрик	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:
8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧЕРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров   Цена свободная

Слово редактора

Сентябрь 2008 #17(266)





НА ОБЛОЖКЕ
Final Fantasy XIII

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА
Тецуя Номура

В наши дни сырая информация об играх ничего не стоит. Да, мы оперативно, по меркам печатной прессы, рассказали вам, что Grand Theft Auto IV выйдет на PC. И собираемся писать о таких вещах и впредь. Однако в Интернете – например, на сайте gameland.ru – все это можно было прочитать сразу, не дожидаясь поступления журнала в продажу. Через пару месяцев описываемая игра и вовсе появится на полках магазинов, после чего все новости, превью и даже обзоры о ней мгновенно обесценятся. Достаточно знать английский язык и уметь пользоваться гуглом и википедией, чтобы быстро получить базовую информацию о любом интересующем вас проекте – описание сути игры, среднюю оценку прессы, скриншоты и видеоролики.

Главная задача современного печатного игрового журнала – давать читателям то, что нельзя найти в Интернете; или, по крайней мере, нельзя легко найти в Интернете. Это могут быть комментарий к новости от наших или сторонних экспертов, колонка на злободневную тему, репортаж с закрытого мероприятия (с эмбарго на публикацию в онлайне до выхода печатных изданий), авторская рецензия на популярную игру, аналитический спецматериал, экскурс в историю жанра или сериала, интервью с лидерами индустрии и известными геймдизайнерами, статья о находящейся в разработке игре с полной информацией о проекте из первых рук. Не стоит забывать и о видеодиске; зачастую показать что-то гораздо важнее, чем описать словами.

Естественно, комментарий комментарию рознь. Успешность журнала определяется не количеством страниц или гигабайт на DVD-приложении, а его компетентностью в вопросе. Одно дело – купить диск с Resident Evil 5 и набросать свои впечатления о «классном боевике про зомби» и порекомендовать его к покупке, другое – рассказать, какое место занимает игра в жанре и сериале, и объяснить, что хотел сказать ей Дзюн Такеути. И если что-то непонятно – задать вопрос лично геймдизайнеру и ретранслировать ответ читателям.

Не так важно, впервые ли вы взяли в руки журнал или же следите за ним последние двенадцать лет. «Страна Игр» – издание для увлеченных геймеров, энтузиастов компьютерных и видеоигр, хотя мы не забываем и о неофитах, делающих первые шаги в этом хобби. Новый дизайн, который вы сможете оценить, перевернув страницу, призван подчеркнуть миссию, опыт, компетентность журнала и одновременно сделать его более удобным и понятным. Я искренне надеюсь, что благодаря нашей работе людей, любящих и понимающих хорошие компьютерные и видеоигры, с каждым годом в России будет становиться все больше и больше. А Интернет (Gameland Online) и телевидение (Gameland.TV) окажут нам необходимую помощь.

Константин Говорун,
главный редактор


Акелла
ПРИКЛЮЧЕНИЯ
Убей кровавого тирана - останови войну!
Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.
КРИ
2008
ОХОТА НА ФЮРЕРА
АРХИВЫ НКВД
Особенности игры:
Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика
Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
Захватывающий псевдореалистический сценарий
Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников
http://hitlercaput.akella.com
SPLINE
РЕКЛАМА

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

130

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

176

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».



56 «СИ» в Японии: DK Sigma 3713
О чем мечтает любая японская школьница? О шансе первой сыграть в новую Final Fantasy.



40 Castlevania Judgement

Граф Дракула и девочка с совой: чье кунг-фу круче?



70 Интервью с Уиллом Райтом
Кем видит себя создатель The Sims и Spore? Создателем.



98 Secret Agent Clank

Отважный маленький тостер показывает клэнк-фу



102 GTR Evolution
Возвращение великолепных раллийных гонок. Ну, наверное.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Постеры: Final Fantasy XIII и Odin Sphere
Наклейка: Final Fantasy XIII

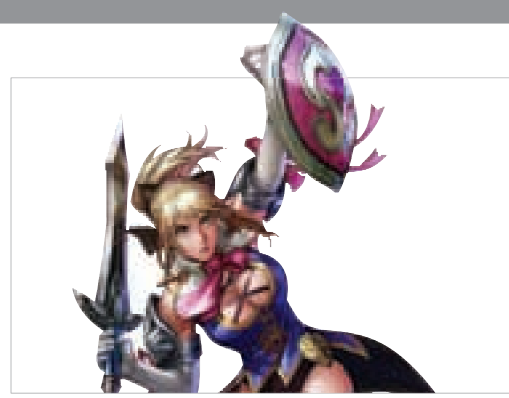


Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Soul Calibur IV
(PS3, Xbox 360)

Немного припозднившийся видеообзор свежей части Soul Calibur. Новые подробности об особенностях боевой системы и геймплее, а также – общие впечатления редакции.



Braid
(Xbox 360)

Пожалуй, одна из лучших, самых инновационных и умных игр на просторах Xbox Live, которая даст фору любому «полноценному» проекту.

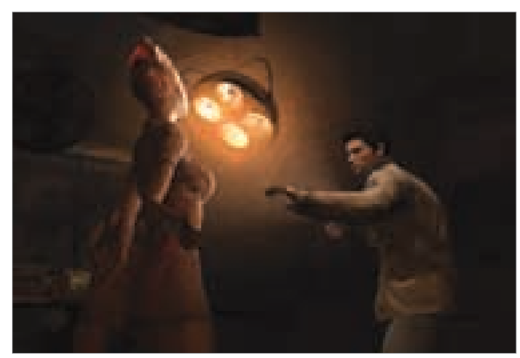
Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Brothers In Arms Hell's Highway
(PC, PS3, Xbox 360)

Самая эмоционально насыщенная повесть о Второй мировой. Нам прислали рабочую версию игры, и мы рассказываем о том, что в ней увидели.

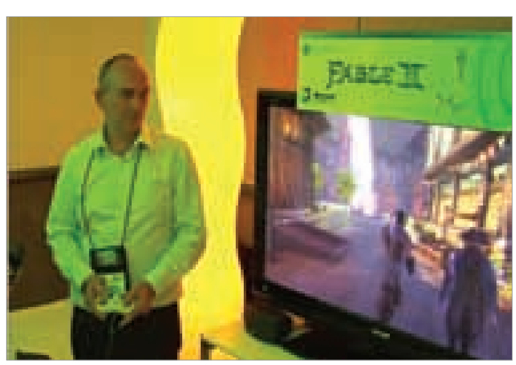


Silent Hill: Homecoming
(PS3, Xbox 360)

Konami прислала альфа-версию пятой части Silent Hill, и мы спешим сделать по ней демотест – ведь релиз игры уже совсем скоро.

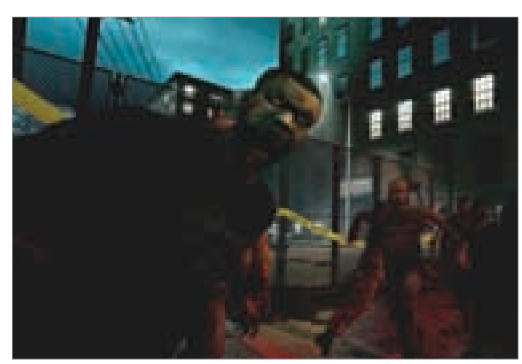
Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Интервью
с Питером Молине

На прошедшей выставке E3 нам удалось пообщаться аж с самим Питером Молине. Конечно же, в первую очередь нас интересовали подробности о Fable 2.



Тест-драйв
Left 4 Dead

Все любят зомби и, в частности, игры про зомби. А уж кооперативные – и подавно. На E3 мы посетили презентацию Left 4 Dead и провели немного времени за игрой.


Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.
ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!
PIRATES OF THE BURNING SEA
КОРСАРЫ
ONLINE
РЕКЛАМА
www.akella-online.com
www.corsairs-online.ru
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Акелла online
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Лето – время, когда новые игры почти не выходят, зато информация о находящихся в разработке потенциальных хитах поступает бурным потоком. Не успели мы вернуться с Square Enix Party и E3 2008, как пришлось ехать на Games Convention. Причем аккурат перед немецкой выставкой крупное мероприятие прошло и в Москве: издательство Midway устроило выездной Midway Gamers Day в России, показав прессе The Wheelman, This is Vegas и свежайшую демоверсию Mortal Kombat vs. DC Universe.

Конечно, для большинства российских геймеров самая главная новость – выход Grand Theft Auto IV на PC. Но куда более любопытный сюрприз – перенос Final Fantasy Agito XIII и Parasite Eve: The Third Birthday с японских мобильных телефонов на PSP. Это доказывает, что Square Enix верит в долгую жизнь PSP и готова выпускать для нее нормальные ролевые проекты высочайшего класса. Замечу, что японские мобильные телефоны в России не работают, и игры для них нашим геймерам абсолютно бесполезны.

Так или иначе, но нынешний раздел «В разработке» выстраивается вокруг Square Enix, Final Fantasy XIII и японских ролевых игр вообще. The Last Remnant – не менее серьезная заявка на успех, чем «Последняя фантазия». К тому же, игра выйдет на PC – редкость по нынешним временам. Последние крупные проекты такого рода, доступные ПК-геймерам: Grandia II и древние Final Fantasy VII и Final Fantasy VIII. Что касается апологетов PlayStation 2, то и им есть что ждать. Persona 4, продолжение культового сериала от Atlus, выходит исключительно на приставке предыдущего поколения.

Осталось дождаться, пожалуй, одного – официальной локализации хотя бы одной из этих RPG в России. К сожалению, то, что удается сделать с боевиками и спортивными симуляторами, пока не получается сотворить с играми более сложного (тексты, видео, дубляж звука) для перевода жанра. Впрочем, рынок растет. Глядишь, доживем и до Final Fantasy XIV на великом и могучем.



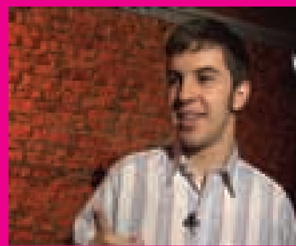
Новые темы

Новости

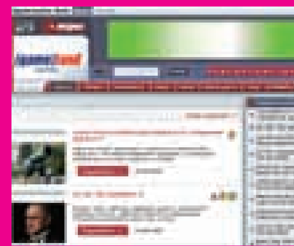
В разработке



Смотрите также



Новости на DVD
Самые важные новости двух недель в видеоподкасте с Орехом.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



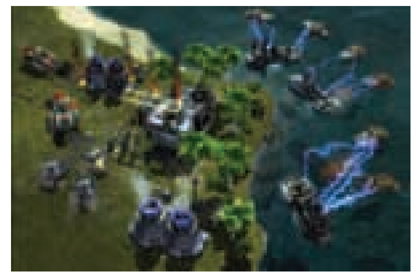
Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



Silent Hill: Homecoming

Творение Konami уникально, но многие принимают его слишком близко к сердцу. Анонс Homecoming такие люди сочли чуть ли не личным оскорблением. Игра еще не вышла, а поклонники уже воротят нос: японский сериал отдан в грубые западные руки. Конечно, первой родину покинула Origins для PSP, но на этот раз масштабы совсем другие. Американская студия так основательно переиначит свежий выпуск, что может ненароком лишить его всякого очарования. Вам уже страшно? Добро пожаловать в Silent Hill.

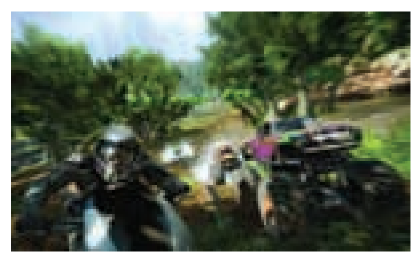
Читайте на странице 16, смотрите на DVD



Command & Conquer: Red Alert 3

На выставке E3 2008 наши корреспонденты поймали одного из разработчиков игры и заставили рассказать читателям «СИ» об особенностях третьей стороны конфликта в этой стратегии – Империи Восходящего Солнца.

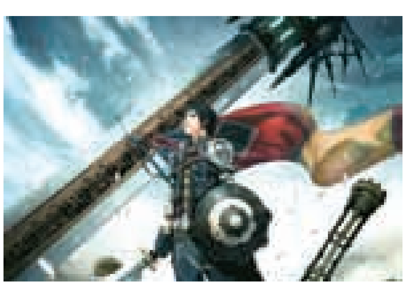
Смотрите на DVD



MotorStorm: Pacific Rift

Вторая часть раллийного симулятора от Sony вскоре выйдет на PlayStation 3; мы успели и поиграть в него, и пообщаться с создателями, и составить полное впечатление о грядущем проекте.

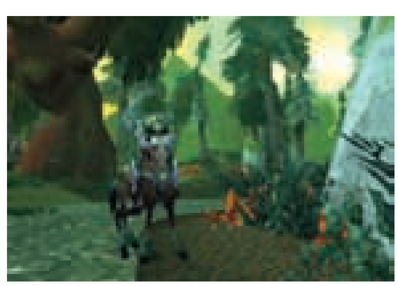
Смотрите на DVD



The Last Remnant

«Останки» (The Remnants), упомянутые в названии, - гигантские памятники-артефакты, чьи создатели давным-давно сгинули во тьме веков. Они украшают исторические центры крупных городов и обладают как скрытыми, так и явными силами.

Читайте на странице 24



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Первое дополнение The Burning Crusade вышло в 2007 году, а уже в конце текущего года появится второе. Мы побывали в офисе Blizzard, лично ознакомились с игрой и спешим поделиться подробностями.

Читайте на странице 32



Persona 4

Японские школьники днем и ночью сражаются с демонами. Еще они ходят в школу, устраивают вечеринки, делятся друг с другом переживаниями и смотрят ночные каналы. Все как в Persona 3, но взрослее и красивее.

Читайте на странице 38

Новости

Самые важные события игрового мира



Grand Theft Auto IV на PC

Никто и не сомневался, что Grand Theft Auto IV выйдет на PC, вопрос был лишь в сроках. Take-Two до последнего тянула с анонсом, не подтверждая, но и не опровергая информацию о том, что разрабатывает специальную писишную версию популярного автомобильного боевика. Лишь 6 августа компания сообщила, что владельцы PC смогут сыграть в самый громкий хит года, причем уже довольно скоро. 18 ноября игра окажется на прилавках магазинов в США, 21 ноября – в Европе. GTA IV появилась на PlayStation 3 и Xbox 360 29 апреля 2008 года, и уже к началу июня разошлась тиражом в 8.5 млн. экземпляров, побив множество рекордов – и европейских, и мировых. Возможно, с анонсом (все предыдущие игры сериала рано или поздно выходили на PC) компания тянула оттого, что GTA IV использовалась Microsoft для промо-кампании Xbox 360 (как известно, только на этой приставке появятся дополнительные скачиваемые эпизоды). PC-версия будет отличаться от оригинала неким «улучшенным мультиплеером» и должна «выглядеть великолепно». Впрочем, для онлайн-режима будет использоваться сервис Games for Windows Live, а в России он не запущен, так что о сетевых баталиях наверняка не стоит и мечтать.

Стоит отметить, что еще до выхода про GTA IV ходило множество слухов, частенько весьма скандальных; разговоры о ней не затихали и все последние месяцы. Например, в Атланте полиция арестовала группу подростков, поджигавших автомобили коктейлями Молотова. Преступники тут же рассказали, что плохому их научила GTA IV. Трагедия произошла и в Тайланде – игру изъяли из продажи после убийства, совершенного подростком. Он якобы также пытался воссоздать сцену из GTA IV. Что любопытно, высокими возрастными рейтингами (например, в США и Европе игру можно покупать только если вам исполнилось 17 лет), проблему не решишь. Не так давно было проведено исследование, показавшее, что 17% американских геймеров, получивших доступ к GTA IV, оказались несовершеннолетними. Трети из них запретную коробочку купили старшие товарищи, а две трети просто пришли в магазин, взяли диск с полки, заплатили и ушли. В России, напомню, возрастных ограничений для приобретения игр нет вообще.

Подливали масла в огонь и новости о попытках Electronic Arts купить издателя игры – Take-Two. Чтобы отбиться от захвата, компании нужно было доказать миру две вещи. Во-первых, что GTA IV принесет больше денег, чем любые инвестиции Electronic Arts. Во-вторых, что и в годы «ни одна игра сериала на рынке не появляется)», Take-Two может быть доходной. В качестве других популярных брендов Take-Two сотрудники компании называли BioShock и Civilization. Прибыльность GTA IV доказать удалось – продажи превзошли самые смелые ожидания). Не стоит забывать еще и о GTA: Chinatown Wars для Nintendo DS, релиз которой намечен на ноябрь. А вот проверять другие бренды мы будем в 2009 году.

КОММЕНТАРИ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Конечно, для российского рынка выход Grand Theft Auto IV на PC очень важен. Все-таки, девяносто процентов наших геймеров все еще не имеют доступа к современным игровым платформам.



Мнения читателей

Вопрос:
Для вас имела какое-либо значение новость о том, что GTA IV выйдет на PC?



Ответы:
- **Если портируют нормально, без «нажмите A одновременно с B» – то да. А если как Lost Planet – то в топку. На PC хороших игр и без GTA полно.**
- **Выходит на PC? Хм, а кроме русских, это еще кому-то надо?**
- **Для меня нет, ибо прошел уже, а вот приятели, кто на PC играют, возрадовались сильно.**
- **Нет. Когда куплю PS3, куплю и GTA.**
- **Да. Мне в GTA всегда было удобнее играть на ПК, нежели на консолях, хотя San Andreas я прошёл несколько раз на PS2 до выхода ПК-версии – не мог дождаться. На консолях люблю играть в чисто консольные игры (аркады, файтинги) и эксклюзивы.**




Акелла
В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...
Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
6 героев со своими преимуществами и недостатками
ACTION-RPG
ACTION ASCARON LINE
РЕКЛАМА
www.akella.com
SACRED 2
FALLEN ANGEL
© 2008 "ASCARON"
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-76-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Пулёт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ХИТ ZONA
Акелла

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	Wii	PSP	DS
14.72 млн.	20.27 млн.	30.87 млн.	37.25 млн.	78.48 млн.

О чем не расскажет Миямото

Компания Nintendo запретила одному из своих главных идеологов, Сигеру Миямото, публично рассказывать о собственных хобби. Дескать, конкуренты могут таким образом прознать, какие сюрпризы готовит издательство. Повод к запрету дала статья в The Times, где сообщалось, что все увлечения Миямото – пазлы, гимнастика и уроки музыки – послужили основой для хитов, принесших Nintendo немалую прибыль.



Ubisoft ищет виновных

Издательство Ubisoft подало судебный иск на $10 млн против компании OEM, которая занималась тиражированием PC-версии Assassin's Creed. В Ubisoft считают, что именно сотрудник OEM унес домой копию игры и выложил ее в Сеть. В результате новинку скачали свыше 700 тысяч раз, но продажи Assassin's Creed для PC, по мнению истца, пострадали не только от этого. В выложенном варианте был намеренно оставлен баг, о котором затем отрапортовали в некоторых обзорах, заставив честных покупателей сомневаться в качестве финального продукта.



Diablo III осталась без арт-директора

Арт-директор Diablo III, Брайан Моррисрое (Brian Morrisroe) ушел из Blizzard и основал свою компанию, не имеющую отношения к играм. На место Брайана ищут нового сотрудника, а о его работе в Blizzard отзываются так: «Мы очень довольны и внешним видом, и духом того мира, который Моррисрое помог создать для Diablo III. Его преемник продолжит развивать эти наработки вместе с другими художниками, занятыми в проекте».





Ю Судзуки уходит и приходит

Президент американского отделения Sega Саймон Джеффери (Simon Jeffery) заявил, что Ю Судзуки, автор Shenmue и Virtua Fighter, уже не сотрудник компании и занят некими онлайновыми проектами в Китае, но на следующий день взял свои слова обратно, пояснив, что Ю Судзуки все еще трудится на благо Sega и о других работодателях не помышляет. Вдобавок он подтвердил, что издательство по-прежнему поддерживает отношения с Юдзи Накой, чья студия Prope с 2006 года не выпустила ни одного проекта, но «сейчас занимается контентом для Sega». Кроме того, Джеффери рассказал о взаимоотношениях американского подразделения и головного офиса. Западный рынок для японских боссов Sega сейчас очень важен, поэтому к мнению консультантов из Штатов прислушиваются при создании новых игр. «Если бы Valkyria Chronicles появилась три года назад, она бы оказалась более «нишевой» и сильно отличалась от нынешней», – сообщил Джеффери, подразумевая тактическую RPG для PS3, которая не так давно вышла в Стране восходящего солнца. Американцы, как выяснилось, также настояли на том, чтобы поручить разработку Sonic: The Dark Brotherhood (DS) знаменитой Bioware.

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Зачастую нас спрашивают, почему Sega не работает над Shenmue 3 и чем занимается Ю Судзуки. По нашим данным, именитый разработчик что-то не поделил с собственной командой. И если с Virtua Fighter она может прекрасно справиться и без бывшего лидера, то Shenmue – игра авторская, и кроме Судзуки, завершить сериал никто не сможет.



Microsoft обличает Nintendo.

Корпоративный вице-президент американского отделения Nintendo, Дениз Кайглер (Denise Kaigler) заявила, что игры от других издательств для Wii раскупают ничуть не хуже, чем собственные разработки «большой N». Мало того, для любой другой консоли, по ее словам, продается меньше проектов третьих компаний, чем для Wii! Как Кайглер пришла к подобным выводам, не сообщалось, но в ответ на ее высказывание в Microsoft тут же предъявили отчет, составленный американской организацией NPD по данным рынка Соединенных Штатов. Согласно сведениям NPD, со времени запуска Xbox 360 для консоли было продано почти 68 млн копий игр не от компании-платформодержателя. На счету Wii за тот же период – свыше 33 млн копий, у PS3 – около 20 млн. Если же вести отсчет от даты запуска Wii и PS3, то Xbox 360 все равно лидирует (приблизительно 54 млн копий против все тех же 33 млн с лишком для Wii). Если же общее число проданных копий разделить на число проектов, выпущенных с ноября 2006 года, то и в этом случае выходит, что Xbox 360 на пару с PS3 обгонят бедную Wii. «Как ни крути, а в истории об играх от третьих компаний для Wii много нелицеприятного», – заметил Дэвид Деннис, отвечающий в Microsoft за корпоративный PR.

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Еще со времен Nintendo 64 у компании наблюдались проблемы с привлечением независимых издателей игр. Немногие смельчаки обнаруживали, что даже самые лучшие проекты от партнеров продаются хуже, чем новые части Mario и Zelda. Так было и с GameCube. Именно поэтому Nintendo очень важно сейчас убедить весь мир, что на Wii есть место играм от Electronic Arts, Ubisoft и других.



Sony делает ставки

Компания Sony объявила, что следующим проектом, который будет «продавать» Playstation 3, считает… платформер-конструктор Little Big Planet. Помимо характерного художественного стиля (персонажи выглядят так, будто их смастерили на скорую руку из ненужных обрезков ткани) игра отличается тем, что предлагает пользователям все необходимые инструменты для создания собственных героев и уровней. Материалом собственного сочинения разрешено меняться через PSN. Помощник продюсера Little Big Planet Эрик Фонг (Eric Fong) уверен: успех ждет новинку благодаря ее привлекательности для самой широкой аудитории. «LBP проста в освоении, но помимо интуитивно понятного геймплея в ней есть и моменты, требующие изучения. Она достаточно сложна, и опытные игроки проведут за ней не один час, но и те, кому просто хочется развлечься, смогут получить удовольствие от прохождения. Нашу разработку отличают не только платформенные элементы, но еще и богатые возможности для творчества». Правда, Фонг признал, что у LBP имеется недостаток – ее сложно объяснить, не продемонстрировав пару уровней вживую. Оправдаются ли надежды Sony, и окажется ли экспериментальный платформер таким же ключевым проектом для платформы, каким стала Halo 3 для Xbox 360, покажет время.



Eidos выпустит игру о Бэтмене

Премьера нового фильма о приключениях Бэтмена, The Dark Knight, уже пройдет в России к тому моменту, когда вы прочтете эти строки, а вот игровое воплощение похождений «Темного Рыцаря» пока еще задерживается. Как выяснилось, его созданием занималась студия Pandemic, но незадолго до выхода ленты проект заморозили (по слухам, причиной послужили многочисленные баги и недоработки). Тем не менее на днях выяснилось, что очередное интерактивное путешествие в Готэм-сити не за горами: Eidos готовит экшн Batman: Arkham Asylum по мотивам комиксов о Бэтмене. Знаменитую психбольницу облюбует сбежавший из тюрьмы Джокер. Здесь он будет строить козни супергерою и планировать всевозможные акции устрашения. Разработка поручена Rocksteady Studios, которая ранее ничем примечательным, кроме Urban Chaos: Riot Response (PS2, Xbox), не отметилась. Batman: Arkham Asylum выйдет на PS3, Xbox 360 и PC в 2009 году.

Цифры и факты

2 млн. штук
общемировые продажи Soul Calibur IV за первую неделю

100 человек
будет уволено в студии Radical Entertainment

$4.75 млн.
выходное пособие Бруно Боннела, бывшего босса Atari

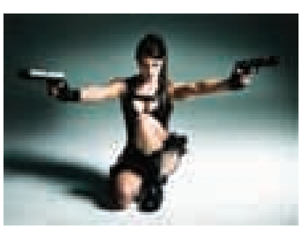
$1 млрд.
за такие деньги можно сделать ММО круче, чем WoW

Светлое будущее MotionPlus

Компания InvenSense, ответственная за создание Wii MotionPlus, заявила, что у Nintendo нет эксклюзивных прав на устройство. Представитель InvenSense Джо Вирджиния (Joe Virginia) отказался разглашать подробности, но заметил, что их детище представляет интерес и для фирм, напрямую с игровым бизнесом не связанных, причем предложения о сотрудничестве уже поступали. Напомним, что Wii MotionPlus – насадка для контроллера Wii-mote. Встроенный в нее усовершенствованный гироскоп позволяет более точно отслеживать движения по всем трем осям.

Лара Крофт нового поколения

Компания Eidos представила новое «физическое воплощение» Лары Крофт – 23-летнюю англичанку Элисон Кэррол. В отличие от своих предшественниц, среди которых были модели и актрисы, Элисон умеет не только улыбаться в камеру.
У нее есть 12-летний опыт участия в разнообразных состязаниях и шоу в качестве спортивной гимнастки. В юности Элисон представляла Британию на спортивных соревнованиях, а позднее занималась подготовкой подрастающего поколения гимнасток.



Бэтмен возвращается

Игра The Dark Knight по мотивам одноименного киноблокбастера – не единственный разрабатывающийся проект с Бэтменом в главной роли. Силами Eidos и Rocksteady Studios создается экшн Batman: Arkham Asylum, основанный на комиксах о темном рыцаре. У игры будет мрачный сеттинг в стиле BioShock. Сюжет начинается с того, что Джокер сбегает из тюрьмы и вновь делает попытку убить Бэтмена, а затем подчинить себе весь Gotham City. В этом ему помогут и многие другие суперзлодеи, имена которых пока не раскрываются.





«Геройский» ход Sony

Sony анонсировала «фехтовальный симулятор» EyeToy Play: Hero для PlayStation 2. Как следует из названия, новинка задействует камеру EyeToy, проходить же игру будем с видом от первого лица. Во время демонстрации Hero на Эдинбургском фестивале замахи и выпады выполнялись при помощи неоново-зеленого пластикового меча. Как уверяет пресс-релиз, игра станет «первым проектом для EyeToy, в котором во главу угла поставлен сюжет», и помимо дуэлей предложит разнообразные мини-игры и испытания. Например, нам предстоит отбивать мечом торнадо, восседая на спине дракона, и освещать себе мечом же путь в темных подземельях. В продажу Hero поступит уже осенью, задолго до выхода Wii Sports Resort в 2009 году. Но при этом стоит учесть, что Wii Sports Resort задействует Wii MotionPlus, а значит, в боях движения участников будут обсчитываться более точно, чем в продукте Sony (напомним, что EyeToy умеет отслеживать происходящее лишь в двух плоскостях).

КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Естественно, Sony (особенно европейскому отделению) очень обидно, что придуманную ею идею «социальных игр» перехватила Nintendo и сумела воплотить ее в жизнь гораздо лучше. Новые проекты для EyeToy, конечно, будут выходить, но все-таки это уже прошлый век. Кроме разве что карточной игры Eye of Judgement.



Каждой платформе – по тирану!

Как сообщило издательство Codemasters, в разработке находятся сразу три проекта по мотивам Overlord. Overlord 2, как недвусмысленно намекает название, продолжит историю оригинальной игры и предложит новоявленному властителю зла разобраться с Достославной Империей (Glorious Empire), которая намерена изничтожить магию. Верные солдаты разучат свежие трюки: наловчатся ездить верхом, использовать боевые машины и плавать на кораблях. Overlord Dark Legend для Wii предсказуемо задействует уникальные контроллеры консоли, кроме того, нас ждут новшества в сюжете и геймплее. Например, нам разрешат подобрать миньона, «зарядить его особой, присущей Темному повелителю, силой и превратить в своеобразный снаряд», как сообщил помощник продюсера Дин Скотт (Dean Scott). Не забудут в Codemasters о портативных консолях: для DS готовится Overlord Minions, о которой пока известно, что стилус окажется очень важным подспорьем в деле управления войском.

Точной датой релиза пока не обзавелся ни один из перечисленных проектов, но известно, что на полках они появятся в 2009 году.

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Если авторы продолжат метаться между стремлением сделать героя по-настоящему злым и рейтингом Teen, то опять получится кисленький сиропчик.


WCG
WORLD CYBER GAMES
SAMSUNG
• Москва
• С-Петербург
• Владивосток
• Новосибирск
• Красноярск
• Екатеринбург
• Якутск
• Самара
• Иркутск
• Н. Новгород
• Ростов
• Уфа
• Воронеж
• Ярославль
• Челябинск
• Кемерово
• Пермь
WCG 2008
WORLD CYBER GAMES
by Samsung
SAMSUNG
Мониторы
TOPAZ CRYSTAL DESIGN
T200, T220 – официальные мониторы WCG 2008
Соединение великолепного дизайна и технического совершенства
рекордная быстрота реакции матрицы 2 мс • динамическая контрастность 20 000:1
разрешение 1680x1050 • углы обзора 170°/160° (CR>10)
Товар сертифицирован. Реклама.
Российский этап Чемпионата мира по компьютерным играм WCG 2008
Вся информация на www.wcg.ru

ЭТО ИНТЕРЕСНО

DOUBLE HELIX GAMES Под именем Double Helix в 2007 году объединились две студии, The Collective и Shiny Entertainment. По словам разработчиков, они сами давние поклонники сериала и первыми предложили Konami идею Homecoming. Компания обосновалась в городе Ирвин, штат Калифорния и, как сообщается на официальном сайте, ее сотрудники успели приложить руку к многим проектам по кинолицензиям.

ХИТ?!

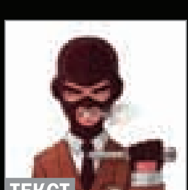
XBOX360
PS2
PC

Там, за океаном

Как уже говорилось, Homecoming – не первая попытка найти авторов для сериала за пределами Японии. В Америке Silent Hill давно живет своей жизнью. Вспомните хотя бы фильм двухгодичной давности. Критики его невзлюбили, но зрителям лента понравилась, поэтому и сиквел уже на подходе. Другой пример западного ответвления Silent Hill – комиксы по мотивам. Вышло уже несколько связанных между собой историй, в каждой из которых герои переносятся в знакомый нам город-призрак. Хотя общая идея в комиксах та же, что и в играх, персонажи здесь используются другие, и сюжеты двух вселенных почти не пересекаются. У всех комиксов по Silent Hill один автор сценария, а значит, и общая история.



Silent



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Silent Hill – я говорю о линейке игр, а не о городе – привлекает людей особого склада. Поклонники создали целый культ: они организуют сообщества, самозабвенно обсуждают хитросплетения сюжета и сторонятся Resident Evil, как чумы. Потрясающая стилистика обеспечила Silent Hill славу глубокого и даже философского произведения, постигнуть очарование которого способны лишь избранные. Да, творение Konami уникально, но многие принимают его слишком близко к сердцу. Анонс Homecoming такие люди сочли чуть ли не личным оскорблением.

Игра еще не вышла, а поклонники уже воротят нос: японский сериал отдан в грубые западные руки. Конечно, первой родину покинула Origin для PSP, но на этот раз масштабы совсем другие. Американская студия так основательно переиначит свежий выпуск, что может ненароком лишить его всякого очарования. Вам уже страшно? Добро пожаловать в Silent Hill.

Военные травмы

В этом поколении нет места старой Silent Hill с дубовым управлением и медитативными (если не сказать пожестче) боями. Сериал нужно менять. Что-то новые авторы выбросили, что-то переработали, но главный ингредиент, сюжет, трогать не решились. Повествование, как нам обещают, будет

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Homecoming сохранила большинство тех особенностей, которые отличали предыдущие Silent Hill. Главные и самые значительные изменения коснулись боевой системы.

ЧЕГО ЖДЕМ? Леденящих душу историй, умело срежиссированных сценок (так, чтобы сразу же было страшно!), знакомого очарования Silent Hill, интересную систему диалогов и экшновые бои.

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия знакомого колорита, не слишком впечатляющей для next-gen консолей графики, неуместности системы комбо-ударов в ужастике.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, Xbox 360, PS3
Жанр: action-adventure.horror
Зарубежный издатель: Konami
Российский издатель: «Софт Клаб»
Разработчик: Double Helix Games
Количество игроков: 1
Дата выхода: сентябрь 2008 года
Онлайн: официального сайта нет

Hill: HOMECOMING

Акира Ямаока называет новую Silent Hill «американским взглядом на японский ужастик о Западе». Рьяные поклонники пророчат Homecoming заведомый провал. «СИ» анализирует факты в поисках истины.

по-прежнему запутанным, полным намеков. Главный герой по имени Алекс Шепард (подскажем: Шепард – девичья фамилия Мэри Сандерленд из SH2) не похож на предшественников –на смену хлюпикам-интеллигентам пришел солдат, возвратившийся с войны. Вернувшись в родной город Shepard's Glen, он видит странную картину. По улицам стелется туман, всюду снуют какие-то монстры, а жители меж тем никак не реагируют на происходящее. Дома Алекс находит больную мать, которая даже не смотрит в сторону сына. У нее катотония – серьезное психическое расстройство с неуместно веселым названием. Младший брат и отец героя исчезли, и он, в лучших традициях сериала, отправляется на поиски родных. В итоге наш подопечный, конечно, попадает в Silent Hill. Что же ему еще делать – выпуск ведь называется не Shepard's Glen.

Поддерживать персонажа будет подруга детства по имени Эль Холловэй. Сыграть за нее не дадут, так что и кооператива ждать не стоит. Не страшно, здесь ему не место. И, конечно, у героя не все в порядке с головой: Алекса мучают кошмары, в которых то и дело мелькают полчища монстров с улиц.

Хотя нынешняя история почти не пересекается с сюжетом предыдущих частей, о мире Silent Hill мы узнаем много интересного. Отныне разрешено расспрашивать горожан и выбирать варианты ответов в диалогах. Система напоминает о Mass Effect: мы подбираем слова прямо по ходу разговора, а герои умело выстраивают диалог. Раньше ничего подобного в Silent Hill не было, да и общаться приходилось не часто. В беседах вскрываются новые подробности истории, а выбор реплик в итоге повлияет на концовку игры.

Пожалуйста, сохраняйте спокойствие

Признаем простой факт: наследие Silent Hill – это целый ворох нерешенных проблем. Плохо приспособленная камера и убогие бои годами портили нам нервы, и авторы упорно отказывались что-то менять. Не исключено, что они были правы. "Сломанное" управление неплохо поддерживало дух игры. Теперь схватки стали удобными и простыми. Встретили врага? Какие могут быть варианты – топором его по голове! Герой возьмет на вооружение систему комбо и освоит приемы, позволяющие добивать врага, обучится уклоняться и даже блокировать удары.


После каждого удара на теле врага остается кровавый след. Смотрится это здорово и атмосферу усиливает.

ВСЕ, КРОМЕ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ СДЕЛАНО В HOMECOMING ПО СТАРОМУ, ПРОВЕРЕННОМУ ШАБЛОНУ


«Сестра, проконсультируйтесь с врачом еще раз. Вы уверены, что он именно это прописал?»

Акира Ямаока, продюсер и композитор:

«Первая Silent Hill – классический американский ужастик глазами японцев. Пятая часть воспринимается наоборот, как попытка американцев переиначить японский сериал».


Кто здесь хотел next-gen? Получите, распишитесь. Графика настолько «современная», что блестят даже мягкие игрушки.

Смотрится все это очень странно – в роликах и загадках преемники Team Silent сохранили фирменную неторопливость сериала, а бои превратили в сущую Ninja Gaiden II: настолько проворно Алекс орудует ножами и топорами.. Мы-то любим Ninja Gaiden II, а вот поклонники Silent Hill за один этот финт вынесли игре приговор: мол, про атмосферу американские выскочки забыли, идею Team Silent не поняли, фанатам в душу наплевали.

Но что удивительно: все, кроме боевой системы, сделано в Homecoming по старому, проверенному шаблону. Уровни, герои, музыка – все соответствует стандартам Silent Hill и не вызывает нареканий. И легендарный Акира Ямаока не только пишет к пятой части саундтрек, но и лично следит за работой западных коллег.

Новые разработчики, кажется, пытались сохранить как можно больше особенностей сериала. Даже текстовые описания к предметам остались. Подходите к шкафу, жмете кнопку, видите надпись: «Это обычный шкаф». Ностальгия! Казалось бы, что мешало озвучить такие фразы? Думаете, дело в деньгах? По-моему, авторы просто боятся слишком многое менять. Они и сами признаются, что с Homecoming обращаются очень бережно. И не только из-за того, что в команде много давних фанатов творения Konami. Просто настолько громких проектов The Collective еще никогда не делала. Компания занималась по большей части играми по мотивам фильмов, и до сих пор верхом ее карьеры была Marc Ecko's Getting Up – вполне приличный экшн, получивший в «СИ» семь с половиной баллов. Правда, сейчас разработчиком Homecoming числится Double Helix Games. Это продукт слияния The Collective с более известными на рынке деятелями, Shiny Entertainment (Messiah, Sacrifice, MDK).

Головоломки, видимо, тоже захватили из прошлых частей. По сути они совсем не изменились: герой все так же собирает предметы, разгадывает пароли и чинит сломанные механизмы. Даже карты уровней придется, как и раньше, искать прямо на месте. А до тех пор, видимо, остается слоняться вслепую – довольно смелый шаг, который вряд ли придется по душе новичкам, но обязательно порадует фанатов.

Рэмбо идет в Silent Hill

Еще одна хорошая новость: сложная система боя сделает драки с боссами куда интересней, чем раньше. Прежде они, если помните, сводились к бестолковой беготне по арене и беспорядочной стрельбе во врага. Теперь каждая крупная схватка станет отдельным пазлом, к которому нужно оперативно подобрать решение.

Во-первых, любое оружие ближнего боя позволяет выполнить быстрое комбо или нанести сильный удар, но медленно. Во-вторых, появилась кнопка блока. Если нажать ее перед самым выпадом врага, герой увернется и сможет контратаковать. Наконец, будут добивающие приемы, индивидуальные для разных монстров, причем для каждого типа оружия предполагается использовать свои методы.

Брайан Хортон, главный художник:
«От современных игр ждут кристально чистую картинку, поэтому графические фильтры мы долгое время боялись добавлять. В результате решили их использовать: они зададут Homecoming тон и помогут ей выделиться на общем фоне».



Справа: Неподготовленному читателю покажется, что сумасшедшая мать Алекса положила себе на голову подгоревший блин. К сожалению, так здесь выглядят волосы.





Камерой можно свободно управлять и даже переключаться на вид от первого лица – чтобы, например, поближе рассмотреть предметы или решить сложную загадку.

Старое «танковое» управление исчезло, герой стрейфится, а при стрельбе автоматически включается вид из-за плеча. Все это выделяет Silent Hill: Homecoming из рядов survival-horror. Но главный признак жанра – хроническую нехватку патронов – обещают обеспечить.

Как видите, теперь у протагониста намного больше возможностей в бою. Но будет ли нам страшно? В конце концов, старый Silent Hill – это своего рода путешествие по больному рассудку героев и встречи с их кошмарами. И знаете, в кошмарах не используются комбоудары. Чем меньше игрок понимает, как победить врага, чем хуже разбирается в приемах и меньшими возможностями располагает, тем страшней и «правильней» получается Silent Hill. Когда бои становятся интересными, атмосфера неминуемо теряется. Может, под брутальные схватки подведут сентиментальную историю о послевоенном садизме героя? Тогда все мои обвинения сразу же снимутся.

С другой стороны, экшн-подход наверняка понравится новичкам. А Homecoming рассчитан не столько на ярых поклонников сериала, сколько на тех, кто знаком с Silent Hill исключительно по фильму.

Чтобы добавить в бои хоть какое-то напряжение, авторы задрали планку сложности. Враги получат по несколько приемов и запросто снимут одним ударом треть ваших жизней. Более того, теперь от монстров нельзя убегать. Даже если вы прошмыгнете мимо соперника и спрячетесь в какой-нибудь комнате, дверь в нее враг без проблем выбьет. А незаметно прокрасться в Silent Hill: Homecoming сложно: злодеи реагируют как на звук, так и на свет от фонарика.

Каждому существу обещают добавить уникальную черту характера. Медсестер, например, как и в киноверсии, привлечет свет. Можете просто включить в темном коридоре лампочку и отправиться по своим



Джошуа не собирается помогать герою и картинно от него бегает. Похоже, он тоже как-то замешан в истории города.



на правах рекламы



Цена – 27599 рублей

iRU Brava Home 126W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 126W изменит Ваше представление о работе на компьютере.

С 2007 года на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.

iRU Brava Home 126W

процессор Intel ® Core™ 2 Quad Q9300 с частотой 2,5GHZ
видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GT с 512Mb памяти
мультиформатный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года

Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronica.ru

Официальный дистрибьютор ПК iRU— компания MERLION, www.merlion.ru

iRU®
www.iru.ru

intel Core™2 Quad inside™

Четыре ядра.
Вне конкуренции.

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.

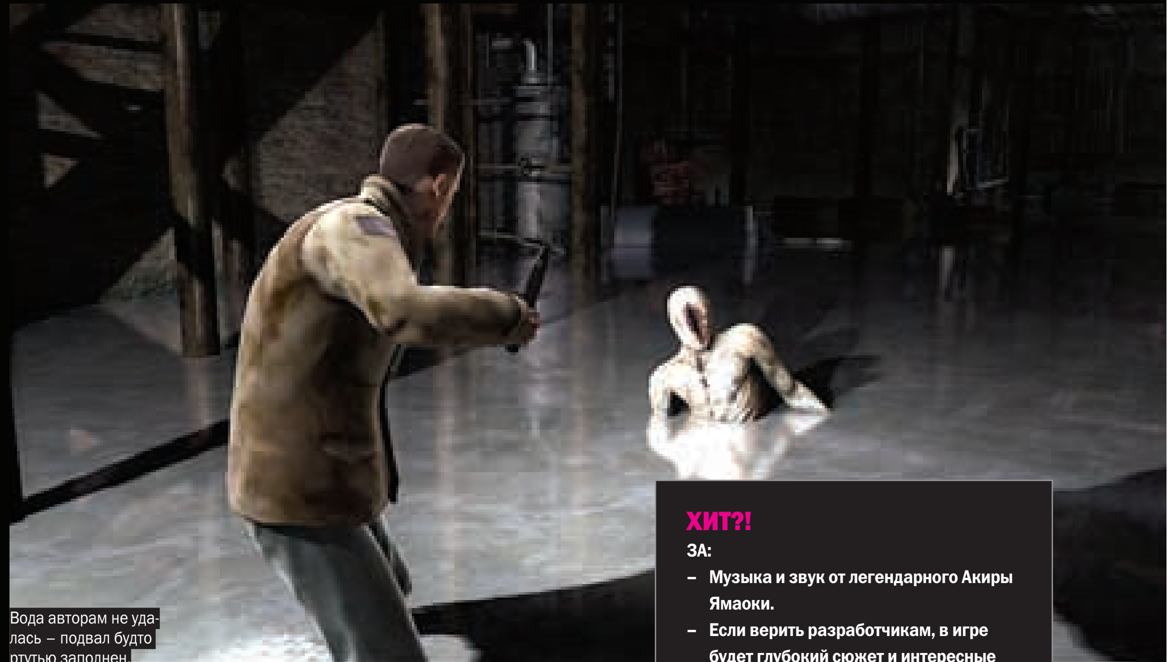
делам – дьявольские медики пойдут не к вам, а к осветительному прибору. Такие уловки напоминают об Alone in the Dark. Там тоже предлагали использовать против врагов элементы декораций, но на деле бои вышли чересчур сложными. Не обнаружится ли та же болезнь и у Silent Hill?

О картинке можно судить уже сейчас: она совсем не впечатляет. Стыдно сказать, в Silent Hill 3 пятилетней давности персонажи и то смотрелись лучше. Переход на консоли нового поколения будто бы не дает о себе знать. Но хотя графический движок не внушает доверия, грамотный дизайн уровней может с лихвой окупить недоработки. При хорошем освещении и правильной обстановке Homecoming выглядит как вполне приличный next-gen проект. Да и фирменные помехи на экране умело скрывают недостатки, словно бы подчеркивая оригинальную стилистику игру.

Монстры разработчикам удались на славу. Для них впервые в сериале делали анимацию с актеров. Полученные движения обрабатывали и накладывали друг на друга слой за слоем, благодаря чему существа стали не просто страшными, но и правдоподобными.

Как обычно, подобраны очень яркие враги. Кого-то позаимствовали из прошлых частей. Например, Смог (Smog), напоминающий обгорелого психопата с завязанными за спиной руками, взят, кажется, из Silent Hill 2. Вечно актуальные демонические собаки и медсестры тоже вернулись, и даже Пирамидоголовый собирается засветиться в Homecoming. Как его возвращение впишут в повествование, пока не понятно. Самые интересные новички – Люркер (Lurker), монстр со связанными ногами, который двигается на когтистых лапах, и Сиам (Siam), огромное чудовище, с невесть как приросшей девушкой на спине. Понятное дело, все враги пока не называются.

Предметы на уровнях будут интерактивными: столы и стулья обсчитываются физическим движком Havok и свободно двигаются. Теперь можно, например, забаррикадировать проход или придвинуть шкаф к двери. А если игрок случайно заденет, к примеру, стойку с вазой, она со звоном разобьется и привлечет внимание монстров. Как и раньше, герой



Вода авторам не удалась – подвал будто ртутью заполнен.



ХИТ?!

ЗА:

- **Музыка и звук от легендарного Акиры Ямаоки.**
- **Если верить разработчикам, в игре будет глубокий сюжет и интересные герои.**
- **Отличный дизайн монстров: такие чудища вписались бы в любую предыдущую игру Silent Hill.**
- **Умный искусственный интеллект врагов – теперь они будут реагировать на звуки и свет.**

ПРОТИВ:

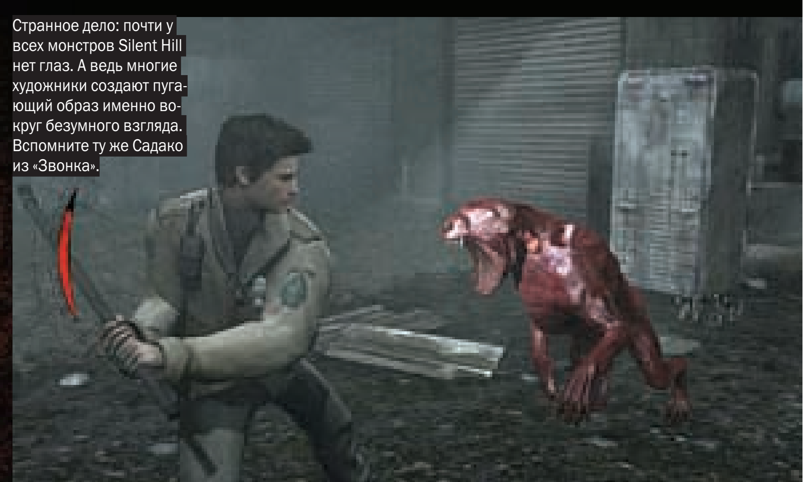
- **Бодрая боевая система плохо вписывается в стилистику Silent Hill.**
- **Графический движок внушает опасения. Уровни смотрятся хорошо, но персонажи слишком неотесанные.**



Брайан Хортон, главный художник:

«Мне кажется, чем меньше в игре говоришь прямым текстом, тем страшней получается. Мы создаем ситуации, в которых игрок может только гадать, что происходит вокруг него. Как только вы понимаете, какой монстр на вас охотится, страх пропадает».

Странное дело: почти у всех монстров Silent Hill нет глаз. А ведь многие художники создают пугающий образ именно вокруг безумного взгляда. Вспомните ту же Садако из «Звонка».





побывает и в реальном, и в потустороннем мире. В этот раз переход между ними показывается не только при помощи видео, но и в реальном времени, прямо в процессе игры.

Пока мы не выяснили подробности сюжета, не послушали музыку и не познакомились с персонажами, оценить Silent Hill: Homecoming нельзя. Но в ее успех хочется верить.

Уверен: какие бы мелодии ни написал Акира Ямаока и как бы в новой части ни переиначили историю города, поклонники сериала все равно назовут ее «бездушной», а кое-кто прибавит еще и «поделкой». И все это хотя бы потому, что управление стало удобней, а врагов можно убивать, а не обходить стороной. Кто знает – возможно, недостатки и впрямь делали Silent Hill лучше. **СИ**


Зажги лето по-новому!
Pringles
BBQ STEAK
новинка
Оторвись со вкусом Pringles!
Реклама

ЭТО ИНТЕРЕСНО

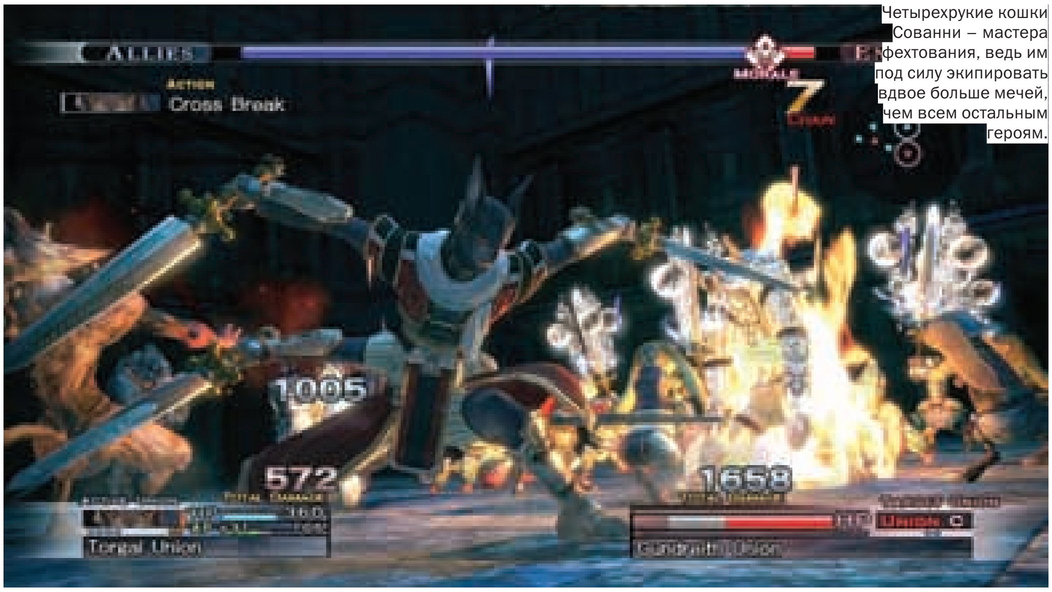
О ДВИЖКЕ The Last Remnant – первая игра Square Enix, которая использует движок от Epic Games. Сказать, что он способен на весьма впечатляющую графику – значит не сказать ничего. Среди проектов на базе Unreal Engine 3 через один встречаются лидеры в своих жанрах и потенциальные хиты. Уже увидели свет BioShock, Gears of War, Lost Odyssey, Mass Effect и Unreal Tournament 3, а на подходе многообещающие Mirror's Edge и Gears of Wars 2.

ХИТ?!

XBOX 360
PS3
PC

The Last Remnant

Встреча Запада и Востока



Четырехрукие кошки Сованни – мастера фехтования, ведь им под силу экипировать вдвое больше мечей, чем всем остальным героям.

С приходом нового поколения консолей создание масштабных и приносящих многомиллионные прибыли проектов требует все больших средств, а самое главное – огромного количества времени. Поклонникам жанра RPG ждать не впервой: та же Final Fantasy XII для PS2 делалась пять лет. Но и за свежими примерами не нужно далеко ходить: впервые показанная на выставке E3 два года назад Final Fantasy XIII для PS3 (а теперь уже и для Xbox 360) по самым оптимистическим прогнозам прибудет в магазины не раньше, чем через год. В недавних интервью ее авторы не раз объясняли задержку сложностями с движком Crystal Tools. Над ним Square Enix трудится уже давно (напомним, ранее ему присваивали кодовое имя White Engine), но пока еще работы невпроворот. А готовые западные движки японские студии используют редко. Тем не менее в начале прошлого года стало известно, что опекуны Dragon Quest лицензировали Unreal Engine 3. Спустя несколько месяцев, в мае, подоспел анонс The Last Remnant.



Хочется надеяться, что к релизу таких размытых текстур, как на земле и скалах, уже не останется.

ИЗНАЧАЛЬНО ПЛАНИРОВАЛОСЬ ВЫПУСТИТЬ ОБА КОНСОЛЬНЫХ ВАРИАНТА LAST REMNANT ОДНОВРЕМЕННО, НО ВЕРСИЯ ДЛЯ PS3 ПРИПОЗДНИТСЯ.

Испытать детище Epic Games в деле компания решила на RPG «без прошлого». По свидетельству руководителя проекта, Хироси Такаи, игра сразу же делалась с расчетом на «мировую аудиторию, и в особенности на американских геймеров». Однако, как подчеркивает и он сам, и продюсер Нобуюки Уэда, от команды не требовалось непременно использовать UE3. Сперва родилась концепция будущей игры, и только потом создатели озаботились выбором «мотора», который наилучшим образом позволит воплотить все задумки в жизнь. Да и на практике, как выяснилось, чужой движок – не панацея. Изначально планировалось выпустить оба консольных варианта The Last Remnant одновременно, но версия для PS3 припозднится. Такаи и Уэда объясняют: дескать, с ней больше всего хлопот потому, что «культура разработки в Epic и Square Enix сильно различается».

«Останки» (The Remnants), упомянутые в названии, – гигантские памятники-артефакты, их создатели давным-давно сгинули во тьме веков. Они украшают исторические центры крупных городов, обладают как скрытыми, так и явными силами, и к началу игровых событий их возраст насчитывает свыше тысячи лет. Пока нам показали лишь три: здоровенный меч Valeria Heart, торчащий из земли, не менее здоровенного дракона, размах крыльев которого никак не меньше нескольких кварталов, и (само собой, здоровенную) пушку. Хироси Такаи уточняет, что сами разработчики еще окончательно не договорились, что же такое эти Останки – являются ли те машинами, живыми организмами или попросту «таинственными объектами», но добав-

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Классическая японская RPG от создателей сериала SaGa. Делается на движке Unreal Engine 3 и выходит на трех платформах сразу – Xbox 360, PS3 и PC. Сначала – на Xbox 360. Первая после Grandia II игра жанра на PC.

ЧЕГО ЖДЕМ? Увлекательного сюжета, харизматичных персонажей, глубокой системы боя, волшебного мира. То бишь, нам нужна еще одна Final Fantasy, но другая. К тому же, игра должна быть очень красивая.

ЧЕГО БОИМСЯ? Последняя игра сериала SaGa оказалась слишком необычной и с треском провалилась. Это внушает опасения. Версия для PC вполне может оказаться глючной и неудобной, как это не раз было с PC-портами консольных игр.



ляет: «Считайте, что они – такая же неотъемлемая часть мира The Last Remnant, как в нашем – вода. Одна капля не вызовет катастрофу, но если их будет слишком много, беды не миновать».

Он слегка лукавит: пользы от одного Останка все же больше, чем от капли влаги. Например, Valeria Heart отвечает за все водоснабжение приютившегося рядом города Атлум (Athlum), а заодно придает жителям храбрости. Неудивительно, что и войны за столь полезные сокровища ведутся нешуточные, хотя далеко не у всех есть дар задействовать способности Останков.

Главный герой, простой паренек по имени Раш (Rush), далек от дворцовых интриг и переделов власти. Юноша тихо-мирно живет в глуши на острове, пока его младшую сестру Ирину (Irina) не похищают незваные гости. Как выясняется, Ирина как раз из тех, кто может управлять Останками. Выручать сестренку (а девушку непременно потребуется выручать) в одиночку Рашу не придется. Отправившись на ее поиски, он вскоре обзаведется соратниками. Среди них будут представители всех местных рас: практически не отличимые от людей Митра (Mithra), огромные рыбоящеры Яма (Yama) , четырехрукие (но при этом еще и двуногие) кошки Сованни (Sovanni) и Квсити (Qvsiti), низкорослые создания, очень похожие на лягушек. Яма на редкость сильны физически, Сованни благодаря лишней паре рук обучены использовать в бою несколько видов оружия разом, а Квсити – знатоки магии. Как и полагается, отнюдь не все персонажи окажутся простолюдинами. Например, на стороне Раша выступит молодой правитель небольшого государства Давид, а заодно и четверо его генералов.

Такаи уточняет, что Раш – герой, привлекательный в первую очередь для японской аудитории. Таким он и задумывался. Американцам (а вместе с ними, очевидно, и нам с вами), по замыслу создателей, больше приглянется Завоеватель (The Conqueror) – мрачный пер-



Артем Волков



Даниил Спардин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Системные требования:
20 ноября 2008 года (Xbox 360), TBA (PlayStation 3, PC)
Онлайн:
http://na.square-enix.com/remnant





Про достоверное отображение урона от ударов разработчики пока молчат.





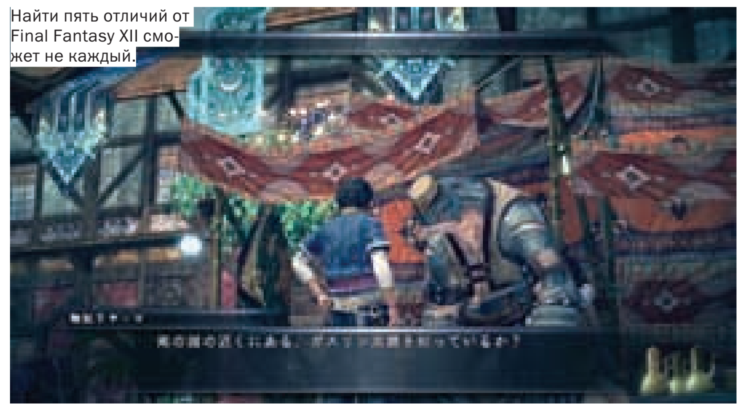
ХИТ?!

ЗА:

- Разработчики всерьез намерены создать игру, которая возьмет все лучшее от традиционных японских RPG и при этом использует свежие идеи.
- Дворцовые интриги очень выгодно смотрятся в играх жанра – взять хоть Final Fantasy XII.
- Необычная боевая система.

ПРОТИВ:

- Графика впечатляет лишь в пререндеренных роликах и битвах.
- Сходство с другими проектами Square Enix пока очевидно, а вот различия не очень заметны.
- Система развития персонажей выглядит слишком уж простой.
- Играбельная демоверсия до сих пор отсутствует.



Найти пять отличий от Final Fantasy XII сможет не каждый.

сонаж, чья цель– собрать как можно больше Останков. Красный цвет его одежды символизирует: руки у Завоевателя в крови не то что по локоть, а по самые плечи. Не знаешь, то ли радоваться, что у потомков самураев такие представления о вкусах западных геймеров (и значит, в будущем сократится число наивных подростков среди главных героев), то ли бить тревогу – неужели японцы и впрямь считают, что за океаном популярны лишь безжалостные да одержимые?

Обратите внимание: если пересказывать сюжет вкратце (политические заговоры, войны за некие мистические артефакты), он прекрасно подойдет хоть той же Suikoden II, хоть Final Fantasy XII. Стоит изменить слово «останки» на слово «кристаллы», как и вовсе станет неясно, чем новинка отличается от именитых предшественниц. Да и внешне The Last Remnant недалеко ушла от, скажем, Valkyrie Profile 2: Silmeria: то же фэнтезийное средневековье с налетом восточной эстетики. Причем качество графики пока не особо впечатляет: при первом показе геймплейных сценок кое-где слишком сильно бросались в глаза недостаточно детализированные объекты и размытые текстуры. Хотя разработчики уверяют, что на тот момент модели были завершены всего на 30 процентов, на наш взгляд, и сейчас их нельзя назвать безупречными.

Интересные повороты сюжета в Square Enix обещают предусмотреть, а графику – доработать. Но главное, чем Уэда сотоварищи задумали покорять сердца, – это боевая система, аналогов которой, как они полагают, в рамках жанра попросту нет. Сражения традиционно пошаговые. Все персонажи объединены в отряды (unions); в один отряд разрешается зачислить до пяти бойцов. Всего на поле битвы могут находиться до пяти подобных групп; таким образом, в нашем подчинении окажется чуть более двух дюжин героев. Тратить уйму времени на подробные указания каждому из них не потребуется: достаточно отдать один приказ всему отряду, а уж участники постараются его выполнить в меру своих способностей. Состав групп разрешено менять «на лету» – если, к примеру, к вра-





Мы намяли противнику бока, и наш боевой дух, как свидетельствует счетчик, на высоте! А значит, скоро к нам прибудет подкрепление.


Ritmix
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
Реклама
цифротека
М.видео
ТОЧКА
СТАРТ Мастер
POLARIS



Участники битв иногда просто поражают размерами.

гам придет внушительное подкрепление, для уничтожения которого необходима совершенно другая стратегия. Для главного героя припасли особую «фишку»: перед тем, как он выполнит команду, игроку предстоит пройти проверку системой QTE – быстро нажать те кнопки, изображения которых появляются на экране. Если все пройдет удачно, лечебное заклинание окажется более действенным, а нанесенный удар – критическим.

Боеспособность соратников зависит также от правильного настроя. Насколько воодушевились или же загрустили солдаты, отслеживает счетчик боевого духа (morale). Он состоит из двух половин – синей и красной (синяя – для союзных войск, красная – для вражеских). Как и, скажем, в Samurai Warriors, стоит нашим подопечным взбодриться после удачных выпадов или же быстрых побед, как неприятели вешают нос. Но на сей раз расчетливый игрок получит в качестве награды подкрепление – нескольких героев, готовых сразу же ринуться в бой. Если же на вашей стороне солидный перевес, можно надеяться на появление специальных юнитов, например огромного голема, который запросто перебьет оставшиеся отряды противника. Вопреки традициям персонажи не накапливают в битвах опыт и не получают уровни. Новые боевые приемы, магия и особые навыки открываются после побед над особо сильными врагами, что, с одной стороны, избавляет от многочасовой прокачки, а с другой – делает развитие довольно линейным (ведь пока неизвестно, разрешат выбирать, какие именно навыки приобрести, или нет). Экипировку предложат создавать самостоятельно – видимо, как и в FFXII, именно от нее в первую очередь будут зависеть параметры бойцов. Стоит отметить, что сцены сражений выглядят намного лучше, чем остальные режимы. Движок с легкостью отображает армады монстров и огромные открытые пространства, радуя глаз яркими спецэффектами, а из-за быстрого темпа битв многие недостатки графики и вовсе скрадываются.

Немного настораживает тот факт, что до сих пор на всех выставках демонстрировали лишь видеопрезентацию. Даже на закрытом мероприятии для особо удачливых фанатов Square Enix, прошедшем в начале августа в Японии (читайте отчет о нем на соседних страницах), нам так и не показали долгожданную демоверсию. Но вполне возможно, что геймерам хотят преподнести на все сто процентов завершенный продукт. В таком случае велики шансы, что The Last Remnant все же удастся оценить по достоинству примерно за месяц до релиза – на октябрьской Tokyo Game Show. Если разработчики к этому времени смогут отшлифовать боевую систему, слегка подтянуть графику и удивить-таки захватывающим и оригинальным сюжетом, у проекта есть все шансы вырваться из тени более популярных сериалов и завоевать симпатии игроков и критиков. А тогда, кто знает, может быть, он даст начало целому ряду игр и станет таким же «last», как Final Fantasy – «final». **СИ**

«RPG for the world»

Эти загадочные слова – ключевые в новой стратегии Square Enix. Ее первый пункт – разработка проекта, способного увлечь игроков по обе стороны океана. Как мы уже упомянули, специально для иностранцев создавались некоторые персонажи: тот же Завоеватель, который во многом представляет собой прямую противоположность классическому «японскому» главному герою. Помимо этого было введено огромное количество квестов, не связанных напрямую с основным повествованием, – именно такой свободы в прохождении, как считают авторы, не хватало американским геймерам. Третий пункт – одновременный релиз во всех регионах (но в случае с The Last Remnant пока такой чести удостоится лишь версия для Xbox 360). Именно поэтому локализация игры началась еще на самой ранней стадии разработки – как результат, сейчас мы можем наслаждаться безупречно синхронизированными диалогами. Кстати, теперь в Square Enix прислушиваются и к мнению Европы; именно благодаря просьбам фанатов из нашего региона The Last Remnant выйдет в том числе и на PC, о чем было заявлено на прошедшей недавно E3.





Приглашаем Вас за покупкой в наши магазины. **Москва: м. Авиамоторная:** (495) 234-21-64; **м. Китай-город:** 728-40-04; **м. Беляево:** 330-13-01; **м. Ленинский проспект:** (499) 135-42-29; **м. Домодедовская:** 393-49-87; **м. Академическая:** 124-22-78; **м. Партизанская:** 229-40-33; **м. Рязанский проспект:** 642-73-68; **м. Текстильщики:** 173-07-21; **м. Шаболовка:** 952-32-47; **м. Щелковская:** 164-96-92; **Абакан:** (3902) 29-74-92; 29-18-92; 25-75-35; 28-74-74; **Агрыз:** (85551) 2-32-59; **Азнакаево:** (85592) 95-5-00; 7-20-10; 7-11-17; **Альметьевск:** (8553) 25-38-29; 30-05-00; **Анапа:** (86133) 5-37-00, 5-37-30; **Ангарск:** (3955) 68-08-08; (8950) 127-19-85; **Арзамас:** (83147) 3-11-17; 3-11-18; 3-37-40; **Ахтубинск:** (961) 056-66-66; (927) 576-81-88; **Белово:** (38452) 2-15-18, 2-35-67; **Белогорск:** (41641) 22399; **Белоозерский:** (496) 447-55-08; **Березники:** (3424) 26-24-37; **Бийск:** (3854) 32-24-98; **Благовещенск:** (4162) 44-95-01; **Богородицк: ул. Урицкого, д.25; Бор:** (831) 413-21-11; **Ботлих:** (87271) 2-22-17; **Брянск:** (4832) 66-18-38; 51-25-59; 61-03-09; 66-52-97; 69-31-01; **Бугульма:** (85594) 5-24-31; 3-69-47; 3-00-76; **Великие Луки:** (81153) 3-30-90; **Вичуга:** (49354) 2-35-56; (49331) 2-31-70; **Владикавказ:** (8672) 54-36-13; **Волгореченск:** (49453) 3-30-34; **Волгоград:** (8442) 26-51-50; 94-00-74; 73-50-42; 49-29-55; 63-19-77; 62-71-12; 42-43-43; 66-06-50; 26-76-34; **Воскресенск:** (496) 442-04-27; **Воткинск:** (34145) 4-74-04; **Гагарин:** (48135) 3-63-63; **Глазов:** (34141) 5-52-92; **Грозный:** (928) 885-15-79; **Гурьевск:** (38463) 5-21-77; **Далматово:** (35252) 31-1-31; **Джалиль:** (85573) 3-13-33; **Димитровград:** (84235) 6-82-12; 7-56-10; **Екатеринбург:** (343) 371-74-11; **р.п. Елань:** (904) 423-00-00; 345-14-77; 371-74-11; **Ефремов:** (48741) 6-06-24; **Завитинск:** (41636) 23-5-09; **Заинск:** (85558) 3-79-32; **Зеленокумск:** (86552) 2-27-28; **Знаменск:** (85140) 2-87-04; **Иловая:** (902) 313-00-61; **Иваново:** (4932) 41-29-29; 41-04-01; 47-18-27; 33-36-51; 41-49-90; 41-49-90; **Ижевск:** (3412) 43-71-16; 43-20-26; 90-46-55; 36-09-19; 51-34-65; 58-26-11; 40-33-03; 50-27-10; 91-22-62; **Ишим:** (34551) 2-27-76, 7-14-88; **Каменка:** (84156) 5-18-51; **Котельниково:** (84476) 3-38-86; 3-39-89; **Камышин:** (84457) 5-02-92; 5-11-55; **Канск:** (39161) 66-0-80; **Каргаполье:** (35256) 2-23-32; **Катайск:** (35251) 2-49-57; **Кемерово:** (3842) 25-64-07; **Киреевск: ул. Мира, д.19-А; Киселевск:** (38464) 2-19-54; **Кинешма:** (49331) 5-35-28; 5-81-66; **Кисловодск:** (87937) 2-94-74; **Коломна:** (496) 614-39-60; 615-16-64; 613-68-93; **Конаково:** (48242) 44158; **Комсомольск:** (49352) 2-27-54; **Копейск:** (35139) 7-68-20; 7-45-52; 7-45-53; **Кострома:** (4942) 39-00-44; 37-11-33; 35-30-35; **Краснодар:** (861) 255-15-52; 254-28-28; **Красноярск:** (3912) 91-11-88; **Курган:** (3522) 600-600; **Курск:** (4712) 58-00-00; 37-03-33; **Лениногорск:** (85595) 6-56-06; 4-07-00; **Ливны:** (48677) 7-27-32; **Луховицы:** (49663) 629-66; **Майкоп:** (8772) 522-344; **Мурманск:** (8152) 43-44-63; **Набережные Челны:** (8552) 39-38-39; 38-33-46; **Нефтекамск:** (34783) 55-22-6; (8555) 47-55-44; **Нижний Ломов:** (84154) 49-2-16; **Нижний Новгород:** (831) 246-20-94; 433-49-13; 298-18-19; **Новороссийск:** (8617) 700-506; **Новосокольники:** (81144) 2-11-42; **Нурлат:** (84345) 2-10-32; **Нягань:** (34672) 6-30-00; 6-55-77; **Обнинск:** (48439) 6-30-87; **Октябрьский р.п.:** (927) 522-44-78; **Опочка:** (81138) 2-48-38; **Оренбург:** (3532) 75-12-25; **Остров:** (81152) 3-12-34; **Палласовска:** (84492) 6-23-85; 6-80-48; **Пенза:** (8412) 54-40-42; 56-62-88; **Пермь:** (342) 228-02-30; 244-19-45; 220-94-97; **Печоры:** (81148) 2-44-59; **ул. Свободы, д.25-А; Приволжск:** (49339) 3-24-36; **Псков:** (8112) 66-29-03; 72-44-45; 66-50-78; **Пятигорск:** (8793) 39-55-77; **р.п. Рудня;** (904) 423-00-00; **Ржев:** (48232) 2-12-35; **Ростов-на-Дону:** (8632) 297-96-42; **Рыльск:** (47152) 2-36-83; **Рославль:** (48134) 4-06-88; **Родники:** (49336) 2-24-33; **Рязань:** (4912) 92-65-65; 90-15-01; 21-06-04; **Сафоново:** (48142) 2-59-63; **Саранск:** (8342) 47-04-20; **Сарапул:** (34147) 3-40-50; **Саров:** (83130) 5-85-89; **Себеж:** (81140) 3-57-76; **Северодвинск:** (81842) 3-55-87; 55-13-80; **Смоленск:** (4812) 65-86-68; 27-27-57; 64-22-85; 65-03-59; 65-80-74; **Серафимович:** (902) 384-3560; **Сочи:** (8622) 62-03-06; 68-02-99; 65-12-61; **Алексеевская ст.:** (84446) 3-18-64; **Преображенская ст.:** (904) 423-00-00; **Струги Красные:** (81132) 5-15-06; **Суровикино:** (84473) 2-13-62; **Таганрог:** (8634) 39-23-24; **Тверь:** (4822) 52-14-23; 34-12-75; 44-96-19; 32-85-80; 55-76-19, 55-79-11; 50-07-57; **Тейково:** (49343) 4-06-18 ; 2-31-77; **Тула:** (4872) 70-00-00; **Тюльган:** (35332) 2-34-33; **Тюмень:** (3452) 790-790; 42-04-04; **Улан-Удэ:** (3012) 44-28-78; 21-79-99; **Усолье-Сибирское:** (39543) 3-51-37; **Усть-Лабинск:** (86135) 5-25-17; **Уфа:** (3472) 44-10-09; **Фролово:** (84465) 6-29-96; **Фурманов:** (49341) 2-27-35; 2-27-61; **Чебоксары:** (8352) 62-66-99; 39-53-60; 68-09-48; 24-03-54; 54-00-44; **Чайковский:** (34241) 3-74-14; **Челябинск:** (351) 775-16-24; (351) 231-53-68; (3512) 66-30-01; **Череповец:** (8202) 57-18-20; 31-44-42; **Чита:** (3022) 32-47-14; **Шадринск:** (35253) 6-10-20; **Шушенское:** (9030) 77-88-98; **Шуя** (49351) 3-23-54; 4-49-44; **Щекино: ул. Ленина, д.10; Элиста:** (84722) 3-53-23; **Южа:** (49347) 2-24-37; **Южноуральск:** (35134) 4-00-16

РЕКЛАМА

Внешний вид компьютера может отличаться от изображенного в рекламе.

АКЦИЯ!

Ярмарка школьных компьютеров Formoza

Специальное предложение до 31 октября 2008 г.



Смотрите подробности на сайте www.formoza.ru

Компания «Формоза»
111024, г. Москва,
ул. Авиамоторная, д. 57
Тел.\факс: (495) 234-2164

AMD
Smarter Choice
Разумный Выбор

Нобуюки Уэда

Продюсер The Last Remnant, отвечает на вопросы «СИ».



? В команде довольно много тех, кто раньше работал над играми сериала SaGa. Почему вы решили взяться за совершенно новый проект, а не продолжить, к примеру, Romancing Saga или Saga Frontier?

Действительно, у Square Enix уже немало сложившихся брендов – мы могли бы и над Final Fantasy поработать, и Saga Frontier продолжить, но Xbox 360 для нашей команды – консоль новая, и нам показалось, что будет правильней сочинить для нее совершенно оригинальную игру.

? Чем вы вдохновлялись, придумывая The Last Remnant?

Нельзя сказать, что на нас повлияли какие-то определенные произведения. Просто команда собралась вместе и устроила брейнсторминг: каждый предлагал свои идеи. Цель же была – придумать что-то новое, свежую концепцию. Так что мы по сути вдохновили друг друга. Кроме того, вы совершенно правильно подметили, что наши сотрудники приложили руку к играм сериала SaGa. Над Final Fantasy они также успели поработать. Этот опыт, конечно же, нашел свое отражение и в The Last Remnant.

? Вы делаете ставку только на Европу, выпуская в первую очередь версию для Xbox 360? Все-таки в Японии платформа пока что продается плохо.

Наша игра мультиплатформенная, поэтому мы не ориентируемся только на консоль от Microsoft. Работая над The Last Remnant, мы держим в уме в первую очередь то, что наше детище увидят геймеры во всем мире.

? Будут ли версии для PS3, Xbox 360 и PC как-то различаться?

Сейчас мы заканчиваем вариант для Xbox 360, поэтому что-либо утверждать насчет других пока не можем.

? Каковы ваши впечатления от работы с Xbox 360?

Сложностей с «железом» у нас не возникло, все удалось очень легко.

? Мир The Last Remnant по духу близок к средневековому. Чем вас привлекла эта эпоха?

Хотя наш проект оригинальный, мы не хотели отдаляться от обычных фэнтези-RPG. Поэтому и антураж такой: стандартно-фэнтезийный. Но не поймите меня неправильно: когда я говорю, что наша RPG похожа на обычную, это вовсе не значит, что новые особенности или повороты сюжета не предусмотрены.

? Как на вашем подходе к разработке сказалось то, что вы делаете «RPG для всего мира»? Чем работа над The Last Remnant отличалась от создания, скажем, SaGa?

Например, мы сразу же начали подгонять lip-sync под реплики на английском. Но знаете, когда мы поговорили с коллегами из Square Enix насчет игр, которые им нравятся, то пришли к выводу, что нам прежде всего следует делать такую RPG, которую нам самим было бы интересно проходить.

? Вам предстоит конкурировать с собственными разработками Square Enix, что вы им противопоставите? Та же Dragon Quest так же использует средневековый антураж...

Мы считаем, что в The Last Remnant очень своеобразный мир, его нельзя спутать, скажем, со вселенной Dragon Quest. Замечу еще, что мы не собирались соперничать с кем-то, непременно сделать нашу игру не похожей на Dragon Quest: нам просто хотелось, чтобы получился оригинальный проект, который бы привлек геймеров всего мира.

И еще – у нас очень необычная боевая система, благодаря ей (и не только ей) The Last Remnant будет отличаться от других RPG.

? Западные RPG, например, произведения Bioware, совсем не похожи на японские. Вы эти различия как-то учитываете в работе?

Мы знаем о них, но делаем ставку на, если так можно выразиться, лучшие особенности японских игр жанра. Мы не особо стремимся создать продукт, который непременно хорошо продастся за океаном, или же заслужить похвалу западных геймеров, мы хотим сделать лучшую RPG, на какую только способны сейчас.

? Кто пишет музыку для The Last Remnant?

За музыку отвечает Цуёси Секито (Tsuyoshi Sekito), гитарист The Black Mages. Его выбрал лично руководитель проекта. В прошлом Секито-сан приложил руку, например, к саундтреку Final Fantasy VII: Advent Children.

? Система управления персонажами в бою очень напоминает ту, что используется в стратегических играх, почему же вы решили сделать RPG, а не RTS?

У нас, к примеру, не нужно думать, как расставить персонажей на поле в начале сражения. Требуется лишь решать, какие приказы отдавать отрядам. Так что в этом смысле наша игра мало похожа на стратегии, она все же ближе стандартным RPG. **СИ**



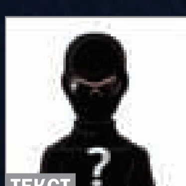
BDF
Beiersdorf
NIVEA FOR MEN
Реклама
НОВИНКА
НЕ СОГЛАШАЙСЯ НА РАЗДРАЖЕНИЕ
Инновационная Система Анти-Раздражения
EXTREME COMFORT *
▪ бритье без раздражения
▪ уникальная формула natural MICRO TEC
▪ активные успокаивающие ингредиенты
▪ гель борется с раздражением уже во время бритья
▪ бальзам мгновенно впитывается и успокаивает кожу
▪ доказано: в результате использования 89% мужчин не испытывают раздражения после бритья **
ТО, ЧТО ХОТЯТ МУЖЧИНЫ
NIVEA FOR MEN
EXTREME COMFORT
natural MICRO TEC
ДЛЯ БРИТЬЯ
ГЕЛЬ
ПОСЛЕ БРИТЬЯ
БАЛЬЗАМ
* Экстремальный комфорт.
** По результатам исследования агентства Schaefer market research. Протестировано 148 мужчин. Германия, 2007 год.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

WORLD OF WARCRAFT Главная на сегодняшний день MMORPG, у которой уже больше десяти миллионов подписчиков. События игры разворачиваются спустя пять лет после окончания истории Warcraft III: The Frozen Throne. Снова в битву за Азерот вступают древние враги: Орда, куда входят орки, нежить, кровавые эльфы, таурены, тролли, и Альянс, в рядах которого люди, дварфы, гномы, ночные эльфы и дренеи. Главная задача в игре – прокачивать персонажа, искать лучшие вещи и вести активную войну с противником в PvP.

В мае этого года мы побывали в городке Ирвайн, где посетили офис межгалактической студии Blizzard Entertainment и своими глазами увидели, как создается add-on к главной MMORPG современности –World of Warcraft: Wrath of the Lich King.

World of Warcraft: WRATH OF THE LICH KING



Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Blizzard Entertainment
Разработчик:
Blizzard Entertainment
Количество игроков:
миллионы
Дата выхода:
IV квартал 2008 года
Онлайн:
www.wow-europe.com/wrath
Страна происхождения:
США

История успеха World of Warcraft могла бы служить наглядным руководством по разработке, продаже и поддержке MMORPG-проекта. Уже ставшая легендарной игра от великой студии Blizzard Entertainment создавалась три года. Первые анонсы прозвучали еще в 2001 году, а конечный продукт, появившийся только в конце 2004 года, по сей день живет и здравствует.

С тех пор вселенная World of Warcraft приросла десятью миллионами подписчиков, появилось дополнение The Burning Crusade, мир игры изменился, оставшись, однако, все таким же интересным и уютным, как четыре года назад.

И уже, кажется, никто не может отнять у World of Warcraft титул главного многопользовательского развлечения. Вроде бы и выходят другие онлайновые проекты, но им не удается не то что составить достойную конкуренцию детищу Blizzard, но хотя бы переманить часть аудитории.

Недавняя Age of Conan – прекрасное тому подтверждение. Сразу после выхода игры был всплеск интереса, даже в Blizzard признали, что 40% активных пользователей отправились в мир Конана. Только счастье оказалось недолгим: игроки сходили, подивились новой боевой системе, пошинковали недельку-другую монстров да и вернулись в знакомый Азерот.

Магическая притягательность World of Warcraft кроется в сотнях мелких и не очень деталей, которые и делают мир игры насыщенным, интересным, таким, в котором одинаково комфортно и любителям PvP, и тем, кто предпочитает ходить в рейды группами, и обожающим приключения с увлекательным сюжетом. Кроме того, разработчики поддерживают и улучшают World of Warcraft, регулярно выпуская не только патчи, но и add-on'ы, за которые приходится платить отдельно.

Первое дополнение The Burning Crusade вышло в 2007 году, а уже в гонце текущего года появится второе под названием Wrath of the Lich King.

Недавно руководство Blizzard Entertainment пригласило в свой большой офис журналистов со всего мира и продемонстрировало бета-версию игры. Разумеется, «Страна Игр» не осталась в стороне от этого события, и теперь мы спешим поделиться подробностями.

Возвращение Артаса

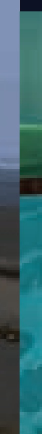
Дополнение Wrath of the Lich King, как нетрудно догадаться, посвящено злобному принцу Артасу и его превращению в могучего короля личей. Именно эта история, как вы



Это интересно

- В игре нас ждет забавная раса тускарров – добродушных усатых моржей.
- Все заклинания будут потреблять не фиксированное количество маны, а определенный процент от базового запаса.
- Снова появятся персональные летающие животные. Работать им предстоит только на новом континенте.
- По словам Джефри Каплана, разработчики постоянно играют в World of Warcraft как обычные геймеры. Скрываются, правда, под никами, и названия серверов, где их можно найти, хранят в тайне.
- Будут существенно улучшены профессии. Так, кузнец сможет добавлять «сокеты» на вещи, повышая тем самым их характеристики.
- С выходом Wrath of the Lich King появятся ачивменты, на манер тех, что существуют в Xbox Live. Достижения игроков можно будет в любой момент увидеть на сайте Blizzard.
- Максимальный уровень персонажа в Wrath of the Lich King снова будет поднят на десять ступенек. Если сегодня потолок для героя – 70-й уровень, то в дополнении можно будет вырасти до 80-го.





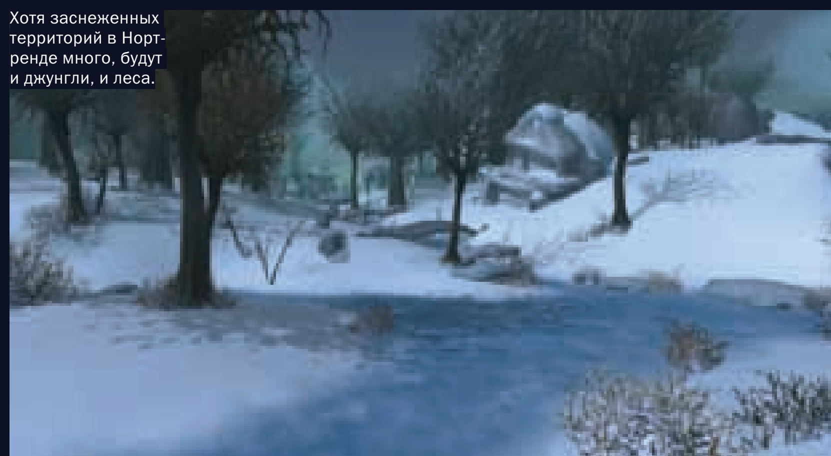
Сверху: Именно в этой крепости стартуют члены Альянса, прибывшие в Нортренд.

Снизу: Пылающий лес – одна из самых красивых локаций и одна из самых сложных в прохождении.

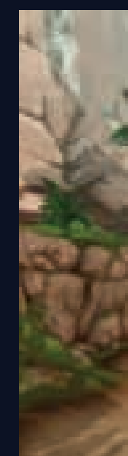
помните, разворачивалась в Warcraft III: The Frozen Throne. Там Артас сначала превратился в рыцаря Смерти, возглавил войска Плети (Scourge), а потом, возжелав могущества, отправился в далекий ледяной край Нортренд, чтобы соединить свою душу с Нер'зулом, став, таким образом, королем личей. Собственно, с Артасом и будут связаны основные события add-on'а, многочисленные задания, а сам падший принц окажется главным боссом.

На презентации особенно запомнился первый квест. Если играть за Альянс, то по прибытии в Нортренд вы сразу заметите небывалый ажиотаж. И немудрено, ведь на центральной площади города идет набор добровольцев в войско Альянса, которое и должно противостоять темной армии Артаса. Волонтеров, желающих отправиться на войну, – не счесть, но мы, понятно, проходим без очереди. Подбегаем к усатому командиру, где и получаем свое первое задание на новом континенте.

Итак, игровой мир прирастет солидной территорией Нортренд, куда смело могут отправляться герои, достигшие 68-го уровня. По словам разработчиков, взглянуть на не-



Хотя заснеженных территорий в Нортренде много, будут и джунгли, и леса.



РАЗРАБОТЧИКИ С НЕСКРЫВАЕМЫМ УДОВОЛЬСТВИЕМ ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛИ СЦЕНУ ВОЗДУШНОГО СРАЖЕНИЯ, КОГДА ИГРОК, ОСЕДЛАВ ОРЛА, ОТБИВАЛСЯ ОТ ЛЕТАЮЩИХ ГАРПИЙ.



ведомые земли смогут и игроки «помельче», но квесты и враги для таких бойцов окажутся практически непроходимыми. Как мы убедились, даже герою 70-го уровня приходится нелегко. Монстры действительно крепкие, да и нападают они толпой.

Размеры у нового континента внушительные: в два раза больше, чем земли Outland, которые появились в The Burning Crusade. В бета-версии доступных локаций было немного, но, как нам показалось, территории и правда немалые, причем не весь Нортренд покрыт снегами. Будут и тропические джунгли, и леса, и горы, и степи. Кроме того, мы увидели просто восхитительную зону Red Forest. По легенде, там идет бесконечная война: деревья охвачены пламенем, а почва давно превратилась в золу. Внешне локация выглядит превосходно, но твари там живут злые, так что заходить тем, кто ниже 75 -го уровня, явно не стоит.

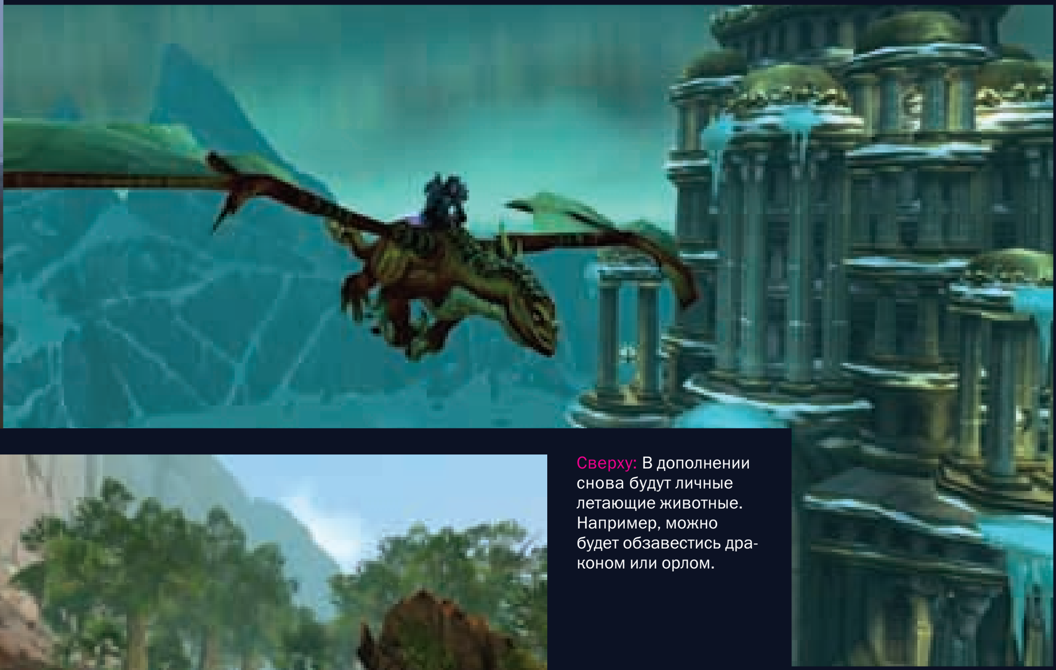
Не обойдется и без земель Плети, где балом правят смерть и тлен. Нам показали Некрополис, и, надо сказать, выглядит он действительно устрашающе. Дизайнеры и художники Blizzard как всегда на высоте, и рисуют они очень яркий, выразительный мир.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Второе дополнение к главной MMORPG современности. Add-on рассчитан главным образом на тех, кто уже знаком с необъятным миром World of Warcraft.

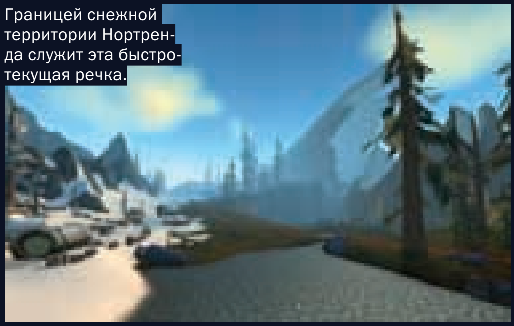
ЧЕГО ЖДЕМ? Жаждем перемен и надеемся на увлекательные квесты. Хотим попробовать в деле новый класс персонажей, изучить ледяной континент Нортренд. Предвкушаем встречу с королем Артасом, которому сможем крепко вломить.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся в первую очередь несбалансированности нового класса, а также того, что многие изменения могут не понравиться ветеранам WoW. Новичкам, кстати, уже пора начать прокачку персонажа. А то смысла покупать Wrath of the Lich King не будет.



Сверху: В дополнении снова будут личные летающие животные. Например, можно будет обзавестись драконом или орлом.

Границей снежной территории Нортренда служит эта быстротекущая речка.







Вход в очередной инстанс находится почти что в джунглях.

Большая компания

Разработчики особо акцентируют внимание на том, что все новые подземелья создаются для групповых рейдов на 10-25 человек, но предупреждают: даже команде умелых игроков придется солоно. Нам обещают не только свирепых «рядовых» врагов, но и действительно сложных боссов. И, как мы убедились, новые инстансы проработаны отлично. У каждого своя история, абсолютно разный дизайн, и все они населены сильными противниками.

Кроме того, что логично, появятся сотни квестов, многие из которых подарят нам новый игровой опыт. Например, разработчики с нескрываемым удовольствием продемонстрировали сцену воздушного сражения, когда игрок, оседлав орла, отбивался от летающих гарпий, и одновременно бомбардировал местность. Выглядело это забавно – этакий авиабой в небесах Нортренда.

Другой квест напомнил сцены погони из Grand Theft Auto. Сперва нужно было вызволить раненого паладина, плененного нежитью, затем усадить беднягу на коня, а потом битых пять минут галопом мчаться сквозь лес, расстреливая врагов, выпрыгивающих из кустов. Тут, надо сказать, идет такой драйв, какого в World of Warcraft отродясь не бывало.

На экране твой любимый герой

Но, пожалуй, главное нововведение Wrath of the Lich King – дебют первого героического класса, Death Knight. Показав, как он ведет себя в бою, разработчики дали поиграть за рыцаря и ушлым журналистам.

Путешествие по студии

После показа игры журналистам устроили мини-экскурсию по офису легендарной студии.

Итак, штаб-квартира Blizzard расположена в местечке Ирвайн (пригород Лос-Анджелеса). Городок действительно тихий и очень уютный. Машин мало, людей на улицах в разгар рабочего дня не найти. Жизнь тут течет настолько неспешно, а народ такой расслабленный, что сразу становится ясно, почему Blizzard делает свои игры по 3-4 года. Собственно, офис Blizzard – это не одно здание, а огромная территория, на которой расположены сразу три больших корпуса, приютивших разные студии. Одни отвечают за Diablo, другие колдуют над StarCraft II. Нам, понятное дело, показали, только тот, гхм, домик, где трудится команда World of Warcraft.

Все три этажа оформлены в духе и стиле WoW. Впрочем, несмотря на царящую здесь сказочную атмосферу «Варкрафта», сразу заметно, что Blizzard – это все-таки серьезная корпорация. Тут нет творческого беспорядка, все на своих местах, сотрудники работают в больших светлых кабинетах. Причем весь коллектив разбит на группы. Дизайнеры сидят с дизайнерами, программисты соответственно тоже все вместе и так далее. К слову, после экскурсии стало понятно, почему у WoW такое восхитительное оформление. Судя по табличкам на дверях кабинетов, художников и дизайнеров в Blizzard процентов эдак 70, а остальные – программисты и бета-тестеры.

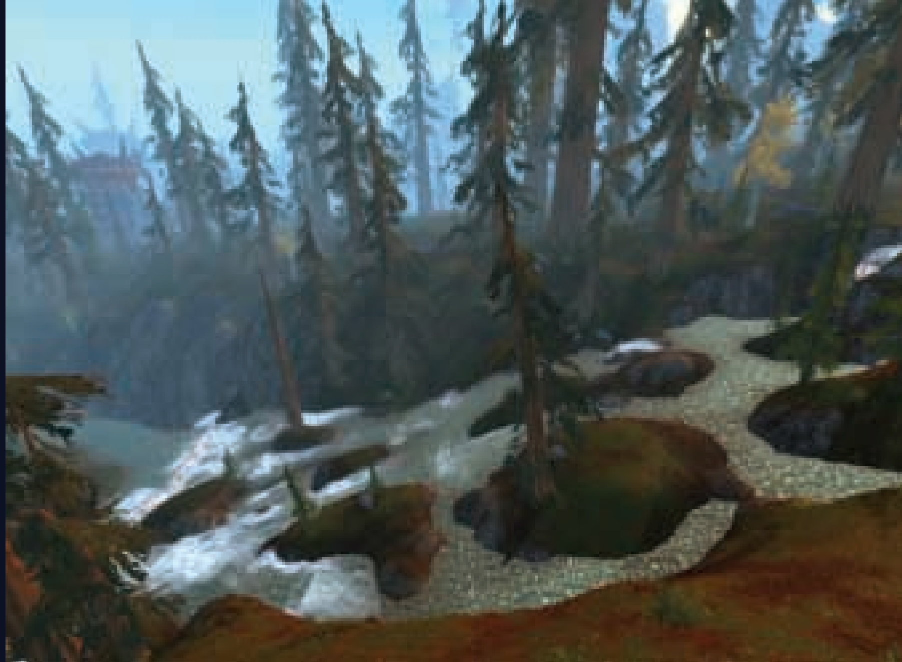
Стены длинных коридоров украшены разнообразными фанатскими рисунками, посвященными World of Warcraft, кругом знакомые фигуры героев «Варкрафта» в человеческий рост. Особенно мило смотрелся свирепый орк, вооруженный топором, рядом с которым какой-то шутник усадил розовую ушастую собачку.

Также в офисе находится студия звукозаписи, огромный просмотровый зал, где нам и показывали игру, просторный зал для презентаций, огромная комната отдыха. В общем, штаб-квартира впечатляет. Что удивительно, несмотря на несколько сотен работников, в офисе царит почти звенящая тишина.

Но самое интересное место – большой музей Blizzard, расположенный на первом этаже. Чего там только нет: и коробки первой Warcraft, и диск с серией South Park, посвященной WoW, вагон отличных рисунков, щит и меч Альянса и прочее. А на самом почетном месте – многочисленные награды, собранные играми Blizzard. Плотные ряды кубков, золотых фигурок, хрустальных пирамид свидетельствуют о славном прошлом Blizzard и дают надежды на не менее светлое будущее.



Сверху: Под награды, собранные играми Blizzard, отведен большой стеллаж размером со стену средней московской квартиры.



Внешность имеет значение

Прошло уже несколько лет после выхода World of Warcraft, а графика игры не изменилась ни на йоту. Разумеется, появились дождь и снег, были слегка доработаны спецэффекты, но глобальных изменений нет. Увидев, что внешне Wrath of the Lich King снова ничем не отличается от оригинала, мы не преминули спросить у Джефри Каплана: «Почему?». Главный дизайнер игры отрапортовал, дескать, для Blizzard главное не технологические навороты, а дизайн. То есть они готовы ночами не спать, детально выписывая очередной инстанс, вместо того чтобы забивать игру современными эффектами огня и дыма, и лепить высокополигонных персонажей. Кроме того, по словам Джефри, они добиваются, чтобы игра без проблем запускалась даже на слабых машинах, с чем нынешний движок World of Warcraft справляется на все сто процентов. Впрочем, Каплан не исключил, что придет время, когда команде все-таки придется сесть, перерисовать все текстуры и прикрутить модные спецэффекты.

Русский вариант

В начале августа состоялся долгожданный запуск русской версии игры World of Warcraft. Нашим соотечественникам теперь доступна полноценная техническая поддержка, «свои» серверы, а платить можно в рублях. Игра переведена полностью. Локализация в целом получилась достойной. Игровой мир теперь населяют иглогривы и жевры, любимые всеми «баренсы» отныне называются просто «Степями», а Undercity переименовали в «Подгород» (*невольно вспоминается знаменитый перевод слова Overmind из StarCraft – Ред.*). Русских игроков действительно много. Скажем, сервер «Пиратская бухта» уже через три дня после запуска был забит под завязку, так же как и «Ясеневый лес».

Плюс активно развиваются новые миры. Например, сейчас уже много народу на «Термоштепселе», а недавно был запущен еще один новый мир «Азурегос». В общем, если вы по каким-либо причинам еще не познакомились с вселенной World of Warcraft, то сейчас самое время это сделать. В конце года выходит Wrath of the Lich King (тоже полностью на русском языке), так что если поспешите, то как раз успеете прокачать персонажа до максимального 70-го уровня.

Мы, признаться, были удивлены, когда увидели за полосой снега такой вот зеленый лес.





Сверху: Заваленные сокровищами пещеры охраняет очень свирепое чудовище.

Итак, чтобы получить в свое распоряжение нового героя, придется сначала развить своего персонажа до 55-го уровня, потом выполнить специальную цепочку заданий, и только после этого Death Knight будет доступен для игры.

Заметим, что за рыцаря Смерти смогут играть представители не только Орды, но и Альянса. Причем на вопрос: «А почему в рядах хороших парней из Альянса будет такое вот адское создание?» – разработчики прямо не отвечают, а отделываются обещаниями разъяснить все в том самом квесте.

На пресс-показе Death Knight предстал перед нами дварфом с окладистой бородой, закованным в глухие шипастые латы (хотя в принципе класс доступен любой расе). Несмотря на невысокий рост, выглядел герой грозно, да и в бою показал себя с наилучшей стороны. По сути это «танк», такой же, как и воин, но еще и владеющий могущественной магией. По словам главного дизайнера World of Warcraft Джефри Каплана, способности рыцаря Смерти и его чары пока в стадии разработки. Так что нам показали всего один, но очень мощный прием: когда на Death Knight'а налетела толпа монстров, он пробормотал заклинание и вдруг из-под земли поднялись несколько зомби, вставшие грудью (ну или тем, что от нее осталось) на защиту хозяина. Они в считанные секунды порвали наступающих врагов, и выглядело все это действо весьма впечатляюще.

Магия нового класса основана на рунах. Под шкалой здоровья расположены шесть слотов, куда и вставляются эти волшебные знаки. При использовании способности или магии соответствующая руна тратит энергию, а потом некоторое время перезаряжается, точно так же как обычное умение в оригинальной World of Warcraft.

Сегодня основная головная боль разработчиков – баланс. Сделать Death Knight'ов, с одной стороны, мощным классом, за который будут играть, а с другой – не переборщить, не превратить их в совершенные машины для убийства, иначе мир Wrath of the Lich King заполнится одинаковыми рыцарями в черных доспехах, штурмующими подземелья.

Не последний штрих

После официальной презентации журналистам предложили несколько часов поиграть в бета-версию Wrath of the Lich King. Оценить все крупные и мелкие изменения в такой глыбе, как World of Warcraft, за четыре часа невозможно в принципе, но целом, по ощущениям, это все та же любимая миллионами геймеров игра.

Мы побродили по новому континенту, попытались – правда, безуспешно – выполнить несколько миссий и попробовали в деле Death Knight'а, который, конечно, пока еще чересчур силен. К сожалению, новые инстансы толком посмотреть не получилось: попытка сколотить партию из журналистов успехом не увенчалась, так что придется дождаться релиза.

Подводя предварительные итоги, можно смело сказать, что Wrath of the Lich King вдохнет новую жизнь в World of Warcraft. Судите сами: множество изменений, новый класс персонажей, свежие локации и ворох интересных квестов. А ничего другого и не нужно, чтобы провести в сказочном мире, созданном Blizzard, еще пару лет! **СИ**

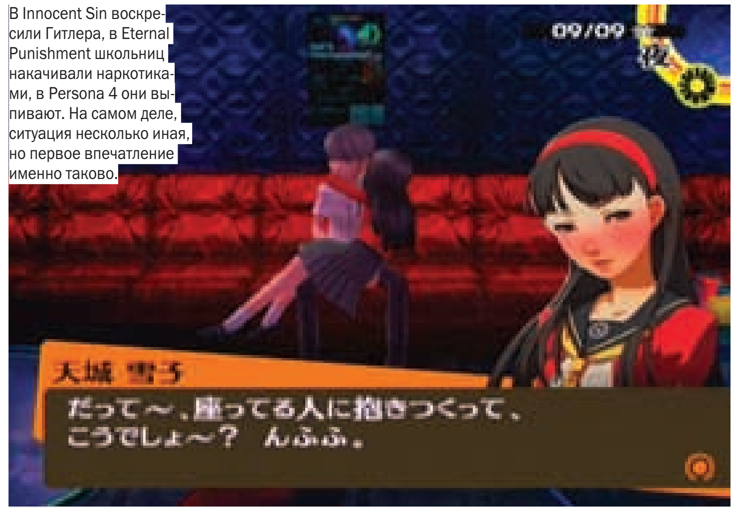
ЭТО ИНТЕРЕСНО

ОХ, УЖ ЭТА ATLUS Persona 4 не стала последней игрой от Atlus на PS2: в первых числах августа компания анонсировала продолжение Devil Summoner на эту же платформу. Мнения фанатов разделились. Одни заявляют, что PS2 «есть в каждом доме», другие говорят, что с телевизорами высокой четкости консоли ушедшего поколения не дружат. В случае с Persona 3 была надежда на PS3, что могла хоть как-то улучшить изображение. Теперь же, когда встроенный эмулятор убрали из новых версий консоли, пропало и это спасение.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



После романа с главным героем P3 Тихиро обрела уверенность в себе. Вам интересно, что она расскажет о других героях? Ничегошеньки про них она не знает.



В Innocent Sin воскресили Гитлера, в Eternal Punishment школьниц накачивали наркотиками, в Persona 4 они выпивают. На самом деле, ситуация несколько иная, но первое впечатление именно таково.

› Persona 4

Бесплатный ночной канал открыл героям Persona 4 портал в новый мир. Но, как выяснилось, все прелести полуночного вещания владельцам маленьких телевизоров недоступны: в них попросту сложно пролезть. А значит, без похода в магазин не обойтись.



Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 2
Жанр: role-playing.console-style
Зарубежный издатель: Atlus
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Atlus
Количество игроков: 1
Дата выхода: 4 декабря 2008 (США)
Онлайн: http://p4.atlusnet.jp
Страна происхождения: Япония

Когда компания Atlus объявила о разработке продолжения Persona, поклонники Megami Tensei напряглись. Как Persona? Зачем опять Persona? В запасе у разработчиков есть и другие сериалы, которые неплохо бы воскресить, одарить геймеров сиквелом или на худой конец римейком. Но нет, Atlus анонсировала Persona 4, как бы вскользь упомянув, что игра готовится для PS2. Скриншоты, иллюстрации, описания, по эксклюзивной договоренности предоставленные японскому еженедельнику Famitsu Weekly, не помогли поднять настроение. Новинка выглядела в точности как предыдущая часть, и третий раз подряд (принимая во внимание расширенное и дополненное издание Persona 3: Fes) получать одно и то же мало кому хотелось. Но вот четвертый выпуск появился в Японии, а в декабре переберется через океан, в США. Ознакомившись с полной версией, самые суровые критики берут свои слова обратно. Все-таки P4 – это именно то, чего так не хватало сериалу. С небольшими оговорками.

Действие Persona 4 разворачивается спустя два года после событий третьего выпуска. Главный герой, по традиции безымянный протагонист (как говорят в Японии, «сюдзинко»), прибывает в городок Инаба, где быстро заводит новых друзей и узнает про таинственные убийства, которые совершаются исключительно в пасмурные дни (раз в две недели). Вместе со школьными приятелями – изначально это Тиэ Сатонака, девочка с короткой стрижкой, и Ёске Ханамура, никак не желающий расставаться с плеером романтик, – он узнает про канал на местном телевидении, появляющийся после полуночи. В Интернете распространяется слух, согласно которому люди, настроившие этот канал, могут стать свидетелями тех самых убийств. Друзья решают проверить, так это или нет, и вскоре узнают, что телевизор, кроме шуток, является порталом в другой мир – в MayonakaTV.

С этого момента в силу вступает первая оговорка, смириться с которой очень и очень сложно. В MayonakaTV героев встречает страшное, до тошноты умильное существо Кума – этакий затянутый в спортивный костюмчик Шалтай-Болтай (голова снимается) с чертами Чебурашки, противным голосом Бабы-Яги и, кажется, вообще всем, что может вывести из себя человека, с трудом смирившегося с «анимешностью» Persona. Позднее, правда, у него появится «человеческая форма». Чтобы не сильно выделяться из толпы во время прогулок по городу, аляповатый мишка превратится в красавца-блондина, первого жениха на деревне. Кума дарит героям очки, которые помогают видеть сквозь плотный «телевизионный туман», а также объясняет, что собой представляет «ночной канал» и как спасать людей, застрявших в Mayonaka TV.

Японские школьники на страже добра

Вторая оговорка касается боевой системы и многих послаблений в геймплее, из-за которых больше внимания уделяется сюжету и развитию отношений между персонажами. Так, MayonakaTV – это система лабиринтов, попасть в которую можно в любой момент, не дожидаясь полуночи (после школьных занятий, разумеется; спасение мира – хорошо, но школу прогуливать из-за этого все же не следует). То же касается и других локаций вроде магазинов и прочего: нажали на кнопку, выбрали, куда идти, – и готово, гуляйте на



Справа: Как не довелось поиграть за Фуку в Persona 3, так не получится побегать с Рисэ. Друзья решат, что раз ее Персона с радаром, то пусть лучше она сканирует местность и рассказывает о сюрпризах, чем дерется.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Японские школьники днем и ночью сражаются с демонами. Еще они ходят в школу, устраивают вечеринки, делятся друг с другом переживаниями и смотрят ночные каналы. Все как в Persona 3, но взрослее и красивее.

ЧЕГО ЖДЕМ? Похорошевшей графики, возвращения в городок из P3 и встречи с героями предыдущей части, откровений японских школьников, множества красивых аниме-роликов, диска с саундтреком в американском издании.

ЧЕГО БОИМСЯ? Чрезмерной похожести на P3, слабого пополнения в рядах демонов и Персон, низкой сложности, отсутствия фансервиса для тех, кто застал первые части сериала. И, конечно, того, что Atlus никак не хочет расставаться с PS2.

Бесконечные коридоры, «тени», Персоны, боссы, сундуки, запертые на ключ. Персоны, кстати, вызываются картами Таро.



СПАСЕНИЕ МИРА – ХОРОШО, НО ШКОЛУ ПРОГУЛИВАТЬ ИЗ-ЗА ЭТОГО ВСЕ ЖЕ НЕ СЛЕДУЕТ.

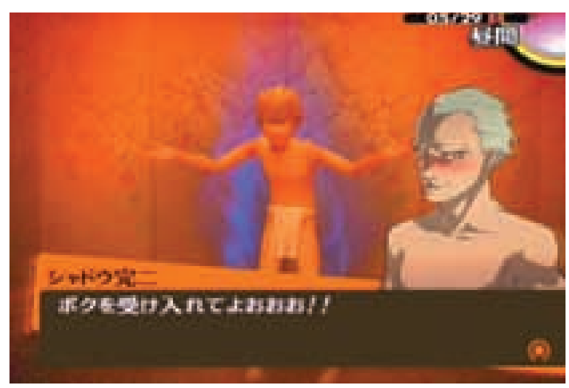
здоровье. Надо отметить, что «ночной канал» больше не является одним большим «подземельем»; он состоит из нескольких лабиринтов. Чтобы покинуть их, придется либо использовать специальный предмет, либо бежать к входу (ненавистный бэктрэкинг!), либо пройти путь до конца и отыскать точку сохранения. Кстати, больше не стоит опасаться The Reaper – теперь он нападает на героев только во время повторного прохождения.

В отличие от третьей части с ее непрограммируемыми боями в P4 игрок может отдавать приказы каждому бойцу. Сложно назвать это нововведение ожидаемым и необходимым, потому что AI героев в P3 и так неплохо справлялся со своими обязанностями, а в случае чего действия соратников удавалось слегка подкорректировать соответствующей тактикой. Здесь же наблюдается интересный эффект: сложность игры осталась прежней, но возможность выбирать действия каждого героя делает прохождение (первую половину во всяком случае) беззаботным, а победы над боссами – доступными и легкими. Вместе с тем отныне команда не исцеляется по возвращении домой: придется идти на поклон к лекарю Кицунэ. Визиты влетят в копеечку, и наверняка это нововведение придется не по вкусу игрокам, привыкшим транжирить деньги на всякую бесполезную мелочь. Что характерно, со временем цены за услуги Лисицы только вырастут.

PS2 не сдается

Persona 4 – красивая игра. Если раньше камера старалась брать ракурсы повыше, подальше, чтобы отвлечь внимание от мелких деталей, то теперь Atlus не стесняется показывать сценки как можно ближе. Модели персонажей изменились не сильно, спецэффекты не стали красочнее, а аниме-заставки не могут похвастаться продолжительностью сцен, как в MGS4. Но вместе с тем бесполезно отрицать то, что локации и герои выглядят наряднее и живее, а сцены на движке проработаны заметно лучше. То же можно сказать и про музыкальное сопровождение, хотя справедливости ради нельзя не заметить, что на этот раз Сёдзи Мегуро много позаимствовал у третьей части Persona. Это очевидно во время прохождения, но почти незаметно по вышедшему на двух дисках саундтреку – тот составлен в основном из свежих композиций.

Persona 4 стала заметно «взрослее», чем предшественница, тем самым давая повод для сравнения со второй частью. Так, например, игрока встречает рекламный трейлер с одной из героинь, Рисэ Кудзикавой, которая в открытом купальнике рекламирует какой-то напиток. Сперва может показаться, что авторы просто подчеркнули формы девочки, модель как-никак. Но оказавшись в лабиринте Рисэ на MayonakaTV, герои узнают, что девушка покинула модельный бизнес из страха стать секс-символом или, еще хуже, актрисой фильмов для взрослых; она боится, что в ней будут видеть только модель, куклу. И рассказывает это Рисэ, танцуя стриптиз. Неизвестно, будут ли подобные сцены вырезаны из американской версии игры. Хотя последние годы цензура в этом отношении не так сурова, память о неудачной локализации Megami Ibunroku Persona и о несостоявшемся выходе Persona 2: Innocent Sin на Западе внушает некоторые опасения. «Щекотливые» темы первым начинает обсуждать Кандзи Тацуми, чей лабиринт – это баня. Сам же Тацуми в ней превращается из школьника в Марса, завернутого в букет роз. Хмурый задавака на поверку оказывается стеснительным мальчиком, поднимающим вопрос сексуальности как таковой и своей сексуальной ориентации в частности. Ёске Ханамура боится, что никто не будет воспринимать его всерьез, потому что он неуклюжий и непривлекательный, а самый большой страх Тиэ Сатонаки – остаться в тени более популярных девочек вроде Юкико Аманаги.





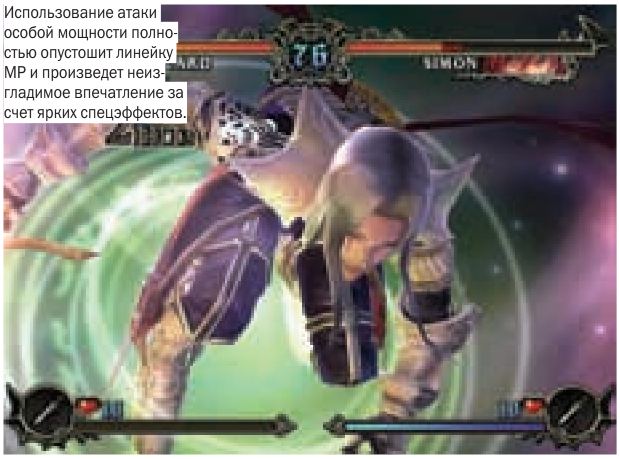
Слева: Получать новые Персоны (Локи, например) ничуть не проще, чем раньше. За редкими экземплярами придется поохотиться!

Геймплей будет сразу же понятен тем, кто не понаслышке знаком с ночными зачистками Тартара, спасением Фууки и свиданиями с менеджером спортивного клуба. Для них разработчики даже припасли особенный эпизод – возвращение в Иватодаи! Там герои посетят места, памятные по третьей части, а также познакомятся с участниками тех событий, скажем, с тихоней Тихиро. Более того, при удачном стечении обстоятельств можно будет узнать, что сталось с Элизабет и почему в Бархатной комнате делами теперь заправляет ее сестра Маргарет. Есть чему подивиться в Persona 4! Американцы получат игру и саундтрек уже в декабре этого года, судьба же европейских геймеров пока под вопросом. **СИ**

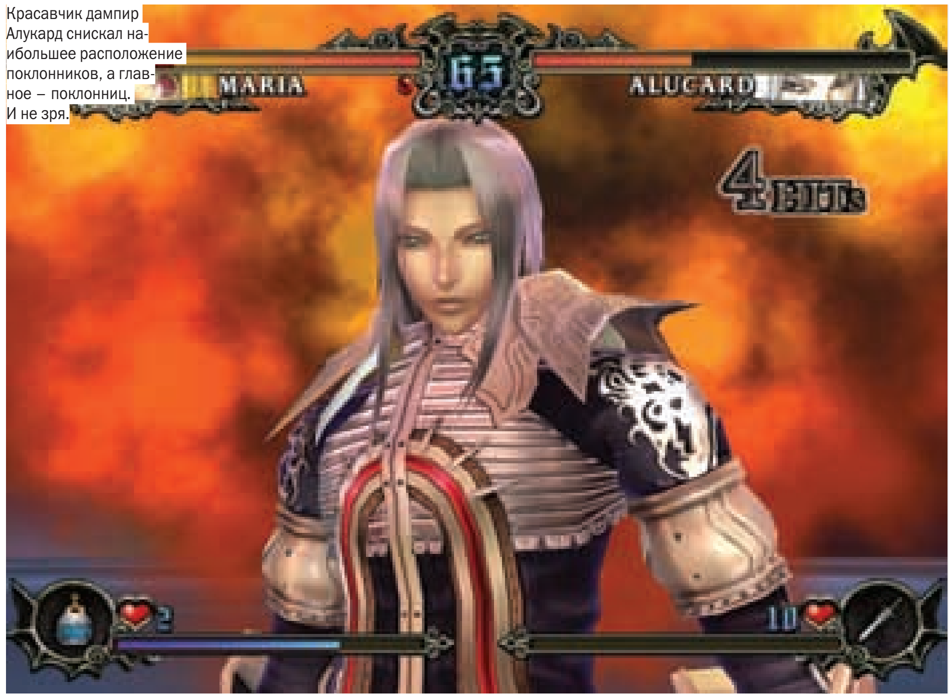
ИНФОРМАЦИЯ О КОМПАНИИ

СЕРИАЛ Castlevania по праву можно назвать одним из древнейших игровых сериалов, успешно доживших до наших дней и регулярно балующих поклонников новыми выпусками. Дебют состоялся в 1986 году на FDS и MSX2, однако успех пришел лишь год спустя, с портированием на NES для западного рынка. Опирающаяся на роман Брэма Стокера «Дракула» история с каждой новой игрой обрастала все новыми подробностями, и ныне хронология сериала уже охватывает временной промежуток с 1094 по 2036 год.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Использование атаки особой мощности полностью опустошит линейку MP и произведет неизгладимое впечатление за счет ярких спецэффектов.

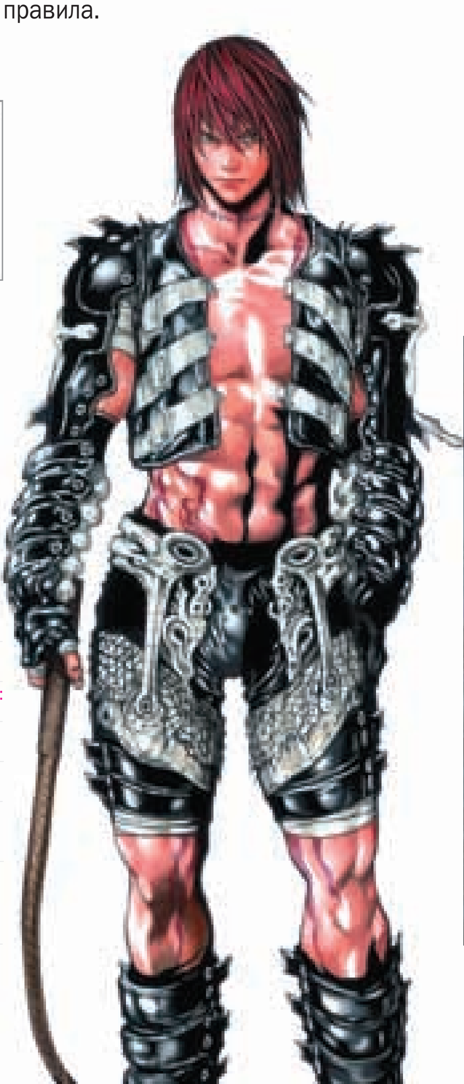


Красавчик дампир Алукард снискал наибольшее расположение поклонников, а главное – поклонниц. И не зря.

› Castlevania Judgment

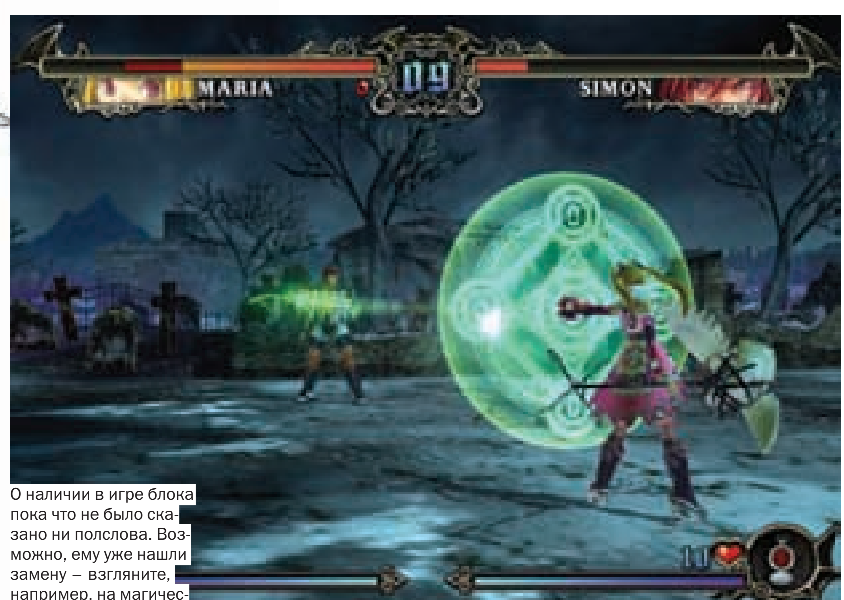
Побочные ответвления игровых сериалов, неожиданно выступающие в несвойственном жанре, – вещь специфическая. Будем честными: нечасто подобные продукты оказываются чем-то большим, нежели малоудачным экспериментом. И все же время от времени появляются проекты, которые, кажется, способны стать приятным исключением из правила.


ТЕКСТ
Лилия Дунаевская



О вкусах, как известно, не спорят, но мнение о том, что Castlevania и трехмерная графика несовместимы, можно назвать практически единодушным. По всей видимости, сотрудники Konami прекрасно понимали, насколько Lament of Innocence оказалась спорной, а Curse of Darkness неудачной, потому было решено более не экспериментировать, и с ноября 2005 новые выпуски сериала выходили лишь в традиционном «виде сбоку» для карманных консолей. Но – ровно четыре года спустя – положение должно измениться! Речь о свежеанонсированном проекте под брендом Castlevania с несколько необычным подзаголовком Judgment. Впрочем, необычным представляется не только название, но и вообще все, включая жанровую принадлежность. На сей раз отважным демоноборцам не придется выкашивать нечисть, облюбовавшую многочисленные комнаты замка, – они слишком заняты поединками как с представителями сил Тьмы, так и друг с другом. Да, речь о файтинге с участием персонажей именитого сериала Castlevania, включая самого графа Дракулу. Так что все желающие задать трепку Бельмонту, управляя великим и ужасным кровососом, должны вмиг затрепетать, предвкушая не столь и отдаленный релиз.

Всего на выбор будет представлено четырнадцать бойцов: помимо уже упомянутого графа заявлены такие не чужие сериалу люди, как Симон Бельмонт, главный герой Symphony of the Night (и всеобщий любимец по совместительству) Алукард, «готическая лолита» Мария Ренард, неизменный противник охотников за нечистью демон Смерть и Шаноа, главная



О наличии в игре блока пока что не было сказано ни полслова. Возможно, ему уже нашли замену – взгляните, например, на магический барьер Марии.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Konami
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
IV квартал 2008 года (США)
Онлайн:
www.konami.com
Страна происхождения:
Япония

НАШ ВЕРДИКТ

В ДВУХ СЛОВАХ Отличный подарок для всех неравнодушных к знаменитому игровому сериалу и крайне неординарный файтинг, способный как минимум заинтересовать большинство владельцев Wii.

ЧЕГО ЖДЕМ? Старых добрых героев в непривычном амплуа, не имеющей явных аналогов боевой системы, львиной доли интерактивности, проработанных декораций, симпатичной графики.

ЧЕГО БОИМСЯ? Отсутствия качественной проработки в погоне за фансервисом, неглубокой игровой механики, не самого удобного управления, недоработанного баланса.



героиня еще не вышедшей Order of Ecclesia. Кем окажутся оставшиеся восемь персонажей, ожидать ли красавчика Сому Круза или злодейку Кармиллу – пока можно лишь гадать. Примечательно, что, как и во многих других файтингах, в Judgment предусмотрен story mode, так что все ценители готических историй праве рассчитывать и на порцию сюжета. В связи с этим любопытно, как именно Konami попытается объяснить временные искажения, заставившие героев из разных эпох скрестить оружие, и какое именно место займет Judgment в официальной хронологии сериала – если, конечно, вообще в нее войдет.

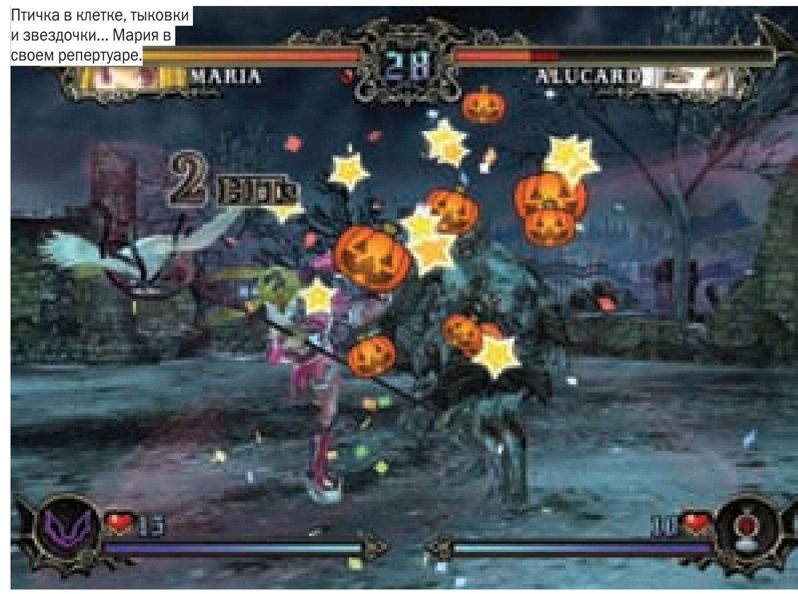
Наследие, полученное игрой от ее экшн-предшественников, напомнит о себе не раз и не два. Так что, если вы рассчитываете на внушительные комбо в линейном бою, вы ошиблись адресом: свобода передвижения, интерактивные арены, обилие магии – все это должно обратить примитивную драку в возвышенное единоборство Добра и Зла.

Управление, как и следовало ожидать, будет осуществляться посредством нунчака и пульта. И если с пультом все более-менее понятно (за атаки отвечают кнопки A и B), то нунчак задействует как аналоговую рукоять (для передвижения), так и кнопки C и Z. Пока не ясно, каким именно образом выполняются «суперудары», достоверно известно лишь, что одновременное нажатие A и B отвечает за мощную магическую атаку, на которую расходуются и MP, и «сердечки». Кроме личного оружия каждый персонаж сможет взять в бой до четырех видов дополнительного снаряжения – еще один привет канонам сериала. Для восстановления «сердечек», расходуемых на применение такого оружия, придется тесно взаимодействовать с окружающей средой, разбивая различные предметы интерьера, в первую очередь неизменные подсвечники, уже успевшие стать негласным символом Castlevania. Другой вариант использования мебели – метнуть ее в противника для нанесения дополнительного урона. По всей видимости, стоит рассчитывать и на бродящих по арене монстров, которые также могут играть роль эдакого резерва для пополнения утраченной энергии. И кроме того, обещание сделать Judgment трехмерной – не просто красивые слова, за которыми кроются лишь полигональные фигурки персонажей, а констатация факта. Герои вольны бежать на все четыре или, точнее, все восемь сторон, попутно выделывая кульбиты в воздухе. Правда, доступен двойной прыжок не всем: право, не пристало суровому и величественному владельцу замка в Трансильвании скакать подобно молодцеватому охотнику на вампиров. Вместо этого, впрочем, Дракула способен левитировать, что, учитывая дальнобойность его атак, может дать ему ощутимое преимущество. Но не будем заранее переживать из-за баланса – пока еще слишком рано, да и другие бойцы не лыком шиты. Яростно набивающий комбо Симон, Алукард с его способностями к магии, ловкая Мария, призывающая, как и в Rondo of Blood, своих животных-фамильяров, – все они готовы составить достойную конкуренцию неспешно парящему графу.

Не обошли стороной разработчики и возможность сетевого объединения Nintendo Wii и DS. На хендхелде месяцем раньше, чем Judgment, должна выйти Order of Ecclesia, на данный момент последняя из анонсированных традиционных частей Castlevania. Пока до конца не ясно, что именно даст подобное Wi-Fi-подключение, но, видимо, следует рассчитывать на некие бонусы, актуальные для обеих игр.

Главный же вопрос – какой аудитории предназначена игра – по-прежнему без ответа. Окажется ли она лишь лакомой конфеткой для фанатов к двадцатилетию их любимого сериала, или же Konami замахнулась на грандиозный проект, способный заинтересовать самый широкий круг владельцев Wii? Кодзи Игараси, бессменный куратор Castlevania со времен Symphony of the Night, обещает, что постарается совместить оба варианта. В конце концов, не так уж и много на Wii трехмерных файтингов. А первое отступление от не менявшихся пару десятков лет устоев в любом случае видится ярким событием для всех почитателей сериала. **СИ**

Поклонники сериала, обратив внимание на иллюстрации, наверняка заметят, насколько изменился облик героев. Объясняется это просто: за дизайн бойцов в Castlevania Judgment отвечает Такэси Обата, до этого ни разу не имевший дела с видеоиграми. Его наиболее известная работа – популярная манга Death Note, и все ее поклонники смогут без труда заметить схожесть авторской стилистики и провести параллели между, скажем, Мисой Амане и Марией Ренард, образы которых можно отнести к популярному типажу «готическая лолита». Другая известная художница, рисовавшая концепт-арт ко многим частям Castlevania (включая недавно вышедшую The Dracula X Chronicles), – Аями Кодзима. Ее работам присущи нарочитая утонченность и несколько вычурное изящество, которые как нельзя кстати в мире вампиров и людей благородного происхождения.



Птичка в клетке, тыковки и звездочки... Мария в своем репертуаре.





Дракула, как и полагается, перед боем рассуждает о вопросах человеческого бытия.

ДА, РЕЧЬ О ФАЙТИНГЕ С УЧАСТИЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ ИМЕНИТОГО СЕРИАЛА CASTLEVANIA. ВКЛЮЧАЯ САМОГО ГРАФА ДРАКУЛУ.

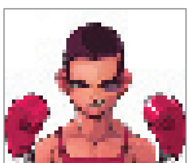
ЭТО ИНТЕРЕСНО

YUKE'S Yuke's – японская компания-разработчик, основанная в 1993 году. В данный момент ее штаб-квартира находится в Осаке, а штат насчитывает 85 сотрудников. Наибольшую известность компании принесла серия симуляторов реслинга WWE SmackDown!, но кроме нее Yuke's также работала над Sword of the Berserk: Guts' Rage, Rumble Roses, D1 Grand Prix и многими другими играми. Кроме того, Yuke's принадлежит 54 процента New Japan Pro Wrestling – одной из ведущих японских реслинг-федераций.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Справа: Если бы не перчатки спортсменов и восьмиугольный ринг, то можно было бы подумать, что перед нами скриншот из Fight Night Round 4.





ТЕКСТ
Максим Поздеев

UFC 2009 Undisputed

Новый претендент на звание самого-самого файтинга во вселенной. Без страха. Без пощады. Без правил.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
THQ (США)
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Yuke's
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.ufcundisputed.com
Страна происхождения:
Япония

ММА, или бои смешанного стиля, – это стремительно набирающий популярность за рубежом вид спорта. Правила в разных версиях различаются, но суть всегда одна: на ринг выпускают двух здоровых мужиков (или, всякое случается, девчонок) и разрешают им лупить, бросать и брать на болевые друг друга на потеху толпе. ММА – это одновременно шоу и очень жесткий поединок, в котором разрешено если не все, то очень многое: удары руками и ногами, коленями и локтями, захваты, удушающие и болевые приемы. В чем-то этот вид спорта похож на реслинг, но без картинности, предварительных договоренностей, игры на публику и прочих глупостей – это кровавая драка, за возможность посмотреть на которую зрители с каждым годом платят все больше и больше денег.

Разумеется, игровая индустрия не могла оставить без внимания этот занимательный вид спорта. Ранее попытки перевести «бои без правил» в игровой формат уже предпринимались, но были настолько нелепы и страшны, что их мало кто, кроме самых отчаянных фанатов ММА, замечал. Но вот дело пошло на лад. Издательство THQ сейчас готовит новую игру под названием UFC 2009 Undisputed, и то, что она собой представляет, делает ее едва ли не самым многообещающим файтингом на сегодняшний день.

Первое, что бросается в глаза при взгляде на детище студии Yuke's, – это, безусловно, графика. Визуальная составляющая UFC 2009 вызывает стойкие ассоциации с последней на данный момент частью сериала Fight Night – та же высокая детализация, стремление к максимальной реалистичности и внимание к деталям. Если к моменту запуска игра будет выглядеть не хуже, чем на доступных сейчас скриншотах, то ее движок станет заветной мечтой каждого разработчика, замышляющего создание симулятора единоборств в любом стиле.

Единственное, что вызывает некоторые опасения, так это анимация и модель просчета столкновений бойцов, и на то есть одна очень веская причина. Все та же парочка THQ-Yuke's давно уже оседлала рынок симуляторов реслинга и ежегодно потчует любителей этого зрелища отличными играми из серии WWE SmackDown! vs. RAW. Однако отличные они только с точки зрения обожателей реслинга, но никак не с позиции любителей файтингов. Бои в SmackDown! vs. RAW далеки от реалистичности и зачастую выглядят очень и очень плохо как раз из-за проблем с анимацией. Да и игровая механика, чего уж греха таить, далека от идеала: игры этой серии хороши для тех, кто желает ощутить атмосферу шоу и взять на себя управление любимыми персонажами из мира реслинга, но абсолютно непригодны, если вы ждете жарких и динамичных схваток.

Впрочем, разработчики на стопке Библий клянутся, что UFC 2009 будет достойной представительницей жанра, не ударит

Уважайте императора

UFC – самая раскрученная, но далеко не единственная организация подобного толка в мире. Турниры по боям смешанного стиля проводятся по многим версиям, и потому нельзя с точностью сказать, кто сейчас является сильнейшим ММА-бойцом на планете. Но если прислушаться к мнениям ценителей этого вида спорта, то в когорту самых-самых, без сомнения, входит наш боец Федор «The Last Emperor» Емельяненко. Чтобы в этом убедиться, достаточно посмотреть несколько поединков с его участием. Федор буквально выносит каждого, кого нелегкая выводит на поединок с ним, причем делает это с таким выражением лица, будто прогуливается в парке и нюхает цветочки, а не дерется. Например, совсем недавно Емельяненко в рамках турнира Affliction: Banned одержал уверенную победу над еще одним бойцом из списка топовых – Тимом Сильвией, причем затратил на это всего тридцать шесть секунд. В связи с этим тем более прискорбно, что пользующийся огромной популярностью за рубежом Федор так мало известен в родной России. Та же его победа над Сильвией, которой восхищенно рукоплескала вся Америка, в нашей стране не освещалась вообще никак.



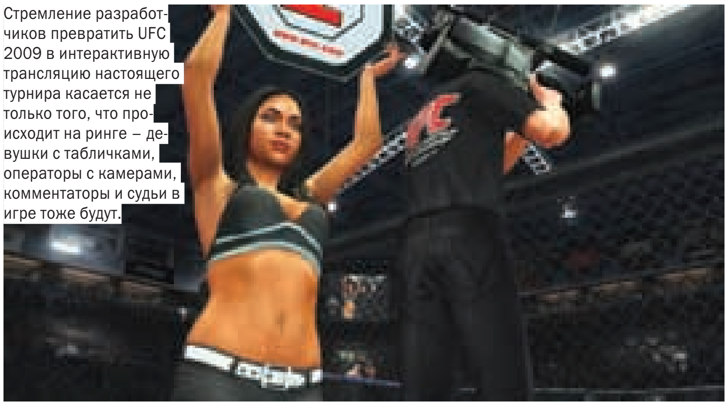
На фото: Федор Емельяненко (справа)

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Вполне пристойная кандидатура на звание одного из самых интересных файтингов в истории жанра. По крайней мере, для тех, кто давно мечтал о реалистичной игре без файрболов и прыжков на пять метров без разбега.

ЧЕГО ЖДЕМ? Ждем хорошего, быстрого, интересного файтинга, который будет ценен не только как рекламная кампания UFC и «боев без правил», но и как самостоятельная игра, открывающая новую нишу в жанре.

ЧЕГО БОИМСЯ? Игры по мотивам MMA-соревнований всегда обладали интересной игровой механикой. Но они же всегда были кривыми, страшными, недоработанными и откровенно халтурными. Повторит ли UFC 2009 их путь?


Стремление разработчиков превратить UFC 2009 в интерактивную трансляцию настоящего турнира касается не только того, что происходит на ринге – девушки с табличками, операторы с камерами, комментаторы и судьи в игре тоже будут.


Нет, это не поза из «Камасутры». Буквально через секунду мужчина в желтом сделает с мужчиной в черном нечто крайне болезненное. Возможно, после этого мужчине в черном понадобится новая правая рука.

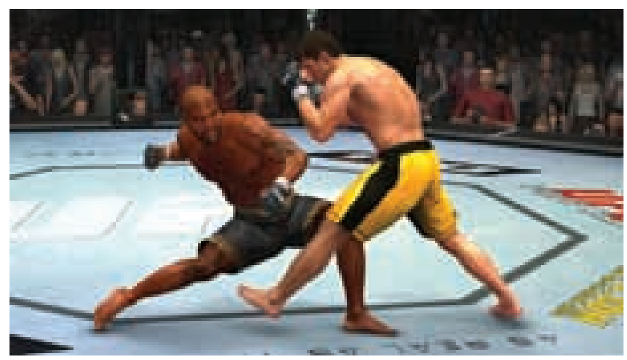
в грязь лицом и не расстроит фанатов. Хочется им верить: то, что уже было продемонстрировано публике, выглядит действительно, без всяких оговорок, потрясающе. И будет очень жаль, если в итоге окажется, что наши надежды на лучшее оказались растоптаны из-за кривоватой анимации или сомнительной боевой системы.

UFC 2009 делается по лицензии организации Ultimate Fighting Championship, и, естественно, разработчики изо всех сил стараются привлечь к своей игре внимание аудитории, регулярно покупающей права на просмотр боев UFC, и по полной использовать возможности, которые открывает перед ними этот договор. В Undisputed будет представлено 80 бойцов, имена которых ничего не скажут постороннему человеку, но наверняка порадуют каждого, кто интересуется MMA в целом и трансляциями турниров UFC в частности. Сам способ представления поединков максимально точно повторяет то, что видят зрители во время «живых» соревнований. Даже звуковое сопровождение максимально близко к оригинальному: разработчики специально записывали звуки, которые раздаются во время матчей, использовав для этого два десятка микрофонов.

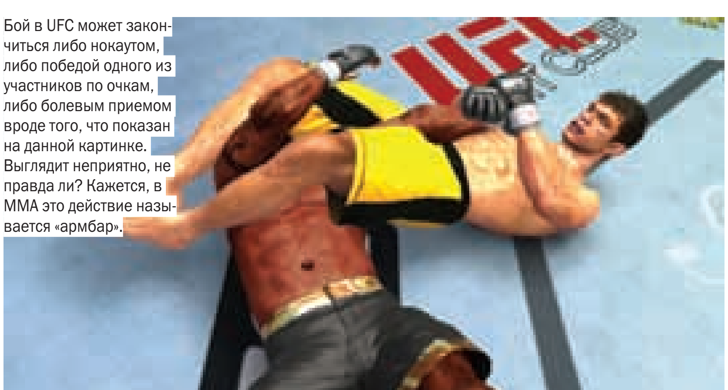
Что касается непосредственно схваток, то здесь нас ожидает классическое MMA, которое можно условно разделить на три категории. Первая из них – бой в стойке, то есть обмен ударами руками и ногами, а также броски. Вторая – кряхтенье в партере, где в ход идут как удары (лежачего не бьют, лежачего добивают), так и различные болевые и удушающие приемы. И последнее – выбор позиции в партере, что наверняка будет очень важно, если вы планируете провести определенный прием. Ко всему этому стоит добавить, что бой в UFC 2009 не будет простым обменом ударами – многое зависит от умения проводить контратаки и совершать неожиданные ходы. И наконец, последняя черта в портрете боевой системы игры – это ее реалистичность. UFC – это не какая-нибудь Virtua Street Tekken Calibur Kombat с «линейкой здоровья» и летающими по экрану файрболами. Достаточно секундного замешательства, чтобы вас пнули ногой в лоб, свалили на пол, взяли на болевой, а затем унесли с ринга – здесь все по-взрослому и схватка может закончиться в мгновенье ока.

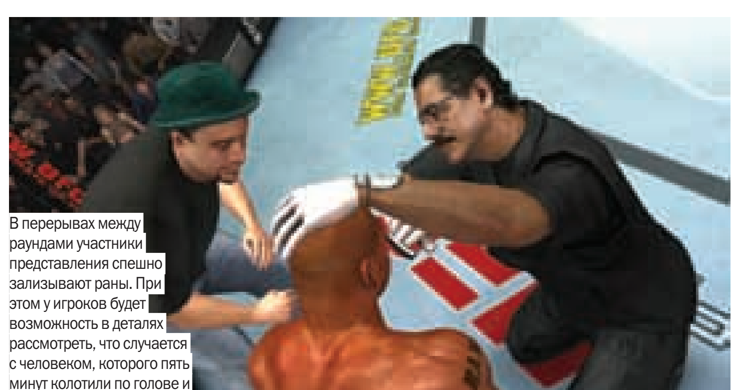
UFC – ЭТО ВАМ НЕ КАКАЯ-НИБУДЬ VIRTUA STREET TEKKEN CALIBUR KOMBAT С «ЛИНЕЙКОЙ ЗДОРОВЬЯ» И ЛЕТАЮЩИМИ ПО ЭКРАНУ ФАЙРБОЛАМИ.

При этом стоит помнить, что бои смешанного стиля называются именно так не ради красоты – это действительно смесь различных боевых искусств. Среди представленных бойцов не будет мастеров кунг-фу или карате – каждый боец в MMA, если он хочет дожить до конца боя, должен уметь как махать руками и ногами, так и бороться. Разумеется, у каждого персонажа в игре есть своя специализация, и их приемы будут различаться, что должно сделать поединки более разнообразными. На управлении различия в стилях не скажутся – разработчики обещают сделать его интуитивным и не сковывающим полет нашей кровожадной мысли.


Сверху: Квинтон «Rampage» Джексон (темнокожий здоровяк в черных трусах) к данному моменту одержал 28 побед в 35 матчах, 13 из них он выиграл нокаутом. Но если перспектива играть за него и других бойцов UFC вас не вдохновляет, то игра всегда готова предложить возможность создать собственного уникального персонажа.

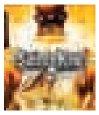
Не надо быть великим аналитиком и знатоком индустрии, чтобы пророчить UFC 2009 Undisputed успех. Количество MMA-фанатов и в США, и в Европе, и в Азии очень велико, а при полном отсутствии конкурентов новому проекту THQ обеспечено как минимум спокойное существование. Другой вопрос, окажется ли игра достаточно хорошей, чтобы привлечь к себе внимание тех, кто об UFC, MMA и прочих непонятных аббревиатурах никогда ничего не слышал. Если в Undisputed все будет именно таким, как обещают сейчас разработчики, – то да, определенно окажется. **СИ**


Бой в UFC может закончиться либо нокаутом, либо победой одного из участников по очкам, либо болевым приемом вроде того, что показан на данной картинке. Выглядит неприятно, не правда ли? Кажется, в MMA это действие называется «армбар».


В перерывах между раундами участники представления спешно зализывают раны. При этом у игроков будет возможность в деталях рассмотреть, что случается с человеком, которого пять минут колотили по голове и возили лицом по полу.

XBOX 360
PS3
PC

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СЛОН И КИТ Первая часть Saints Row, что называется, выстрелила: то был не просто подкрашенный представитель freeplay-когорты с картинкой в HD-качестве, но по-настоящему проект нового поколения, воплотивший к тому же много свежих идей. После выхода GTA IV, тем не менее, на Saints Row 2 посматривают с недоверием: все же GTA IV глубже и интереснее с точки зрения сюжета, лучше графически и, наконец, просто уютнее и наряднее. Сможет ли Saints Row 2 побороться с ней на равных? «Сможет!» – отвечают впечатленные видеороликами геймеры.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Дон Хулио и минаевские «The телки»: «Йоу, йоу, йоу! Нига, нига, нига!» Определенно Saints Row 2 поможет каждому создать бандитскую группировку своей мечты. В свободное от офиса время.

› Saints Row 2

Два года назад о Saints Row заговорили все – игра неожиданно оказалась вполне жизнеспособным, интересным и в чем-то даже оригинальным клоном GTA.



ТЕКСТ
Евгений Закиров

Увлекшись нововведениями, разработчики забыли о том, что послужило для их главных и единственных конкурентов ключом к успеху: о простоте, доступности и острой социальной сатире. В сиквеле создатели обещают исправиться и хорошо поработать в этом направлении. Получится ли? Сложно предугадать: после выхода GTA IV планка качества взмыла так высоко, что никакие уличные банды не помогут конкурентам подняться на тот же уровень. Но, может, пособит редактор персонажей?

Страх и отвращение в «Стиллуотер»

Да, именно редактор персонажей стал в свое время одной из важнейших отличительных черт Saints Row, и Volition как смогла доработала эту идею в сиквеле. Новый главный герой – человек, дослужившийся до мягкого фиолетового диванчика главаря банды «Святых». И это не обязательно мужчина. Отныне редактор персонажей позволяет создавать и прекрасных дам тоже; собственно, как и излишне женственных молодых людей: всевозможные настройки внешности помогут изменить мельчайшую деталь, сделать особенного, уникального героя. Помимо этого, редактор виртуального себя предложит определить походку и жесты на случай победы или неудачи (вроде «среднего пальца» и риверданса), а также варианты озвучения и боевые навыки. Ожидается, что выбор последних будет расширяться по мере прохождения одиночного режима, но как именно игрок сможет переключаться между, скажем, кунг-фу и свежеприобретенным стилем «в стельку пьяный мексиканец» и сумеет ли это делать вообще, пока не сообщается.

С другой стороны, создатели напирают на возможность кооперативного прохождения миссий. Памятуя о заданиях из первой части (мало чем отличавшихся от поручений все в той же GTA), стоит уже сейчас сказать спасибо авторам Saints Row 2 за право пройти игру совместно. Примечательно, что поиск напарников не привязан к тому, насколько далеко тот или иной игрок продвинулся по сюжету. Те, кто уже прошел начальные миссии, беспрепятственно смогут предложить помощь новичкам, в то время как и им, начинающим бандитам, тоже никто не запретит выступить в качестве массовки в разборках матерых мафиози. В этом случае прохождение миссии будет засчитано авансом, и, когда геймер сам доберется до однажды пройденного эпизода, игра предложит либо переиграть миссию, либо пропустить ее.

Твой дом – дом твоей банды

Группировка, которой руководит главный герой, за несколько лет бездействия лишилась авторитета в глазах трех соперников, потеряла влияние, ослабла. Теперь с мнением «Святых» никто не считается, и задача игрока – вернуть банде былую славу и власть. Как и раньше, город поделен на несколько районов, в каждом из которых есть убежища, где можно отдохнуть, переодеться, всласть походить в одних трусах и вдоволь наглядеться на свою физиономию в зеркале. После этого либо навестить пластического хирурга, знакомого еще по первой части, чтобы подкорректировать нос и убрать мимические морщины, либо отправиться отвоевывать соседнюю территорию из загребущих лап здешних Снуп Догов.

Разработчики заявляют, что действо развернется все в том же городе, что терпел бесчинства и бандитские разборки в первой части. Другое дело, что населенный пункт облагородили, достроили с десяток кварталов – от фешенебельных районов до пристанища эмигрантов, провели новую транспортную сеть, усеяли карту местности высотными зданиями… Другими словами, теперь это настоящий мегаполис, без поправки на то, что «это ведь самый первый GTA-подобный эксперимент на консолях нового поколения» и ему, мол, можно «многое простить». На недавней E3, впрочем, экскурсии по Стиллуотеру не проводились, и оценить, насколько он больше или меньше Либерти Сити и на каких языках матерятся его жители, возможности не было.

По мере прохождения игрок неизбежно богатеет, и тратить грязные деньги предстоит не только на приобретение нового оружия, но и на обустройство упомянутого убежища. В котором, кстати, главарь бандформирования никогда не почувствует себя одиноким: то и дело вас будут навещать бездельники из разных группировок «Святых», дабы напроситься в напарники для выполнения очередной миссии. Однако, памятуя о совместном прохождении, имеет смысл все же пригласить на дело друга, а не таскать за собой искусственного болванчика.

Опробовавшие демонстрационную версию рассказывают, что кооперативное прохождение делает традиционные миссии вида «перебей всех, кто бегает» слишком простыми: вдвоем куда легче отыскать скрытые маршруты, нетрудно договориться, кто и чем будет заниматься, живой напарник, в конце концов, всегда прикроет огнем. Ну а чего ждать от AI-спутников – известно. Все мы бываем порой недовольны, когда вместо того, чтобы стрелять по противникам, они отступают и грациозно отсиживаются в укрытиях, ведь так? Модель поведения, конечно, к выходу игры постарают-



Босодзоку на новом байке «Судзуки» и с шашкой наголо накрыл сделку наркодилеров. Ему это еще припомнят.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Volition
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
14 октября 2008 года (Европа)
Онлайн:
www.saintsrow.com
Страна происхождения:
США

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Это разборки преступных группировок в большом городе. Это игра, где на «дело» надо приезжать с друзьями, а у каждого наркоторговца в гараже припрятан кукурузник. Это попытка номер два, расширенная и дополненная.

ЧЕГО ЖДЕМ? Редактора персонажей, который позволит создать точную копию себя лиходея, новых радиостанций и хорошей музыки, режима кооперативного прохождения, полетов на самолетах и вертолетах, беготни голышом по улицам мегаполиса.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скучных миссий и не самого увлекательного сюжета, багов как в сетевом, так и в однопользовательском режиме, «резиновой» графики, идей Терры Патрик, «специального продюсера» по делам, в приличном обществе не подлежащим обсуждению.



Учитывая, что «специальным эпизодам» (тому же побегу из тюрьмы) теперь уделили больше внимания, можно говорить о том, что и о проработке сюжета Volition не забыла.

Следуя пожеланиям игроков, Volition разбила миссии на несколько групп. Те, что придется пройти непременно, будут больше ориентированы на стрельбу (на E3 показывали уровень, демонстрирующий этот вид поручений). Другие же, необязательные, позволят полетать на кукурузнике и вертолете, покататься на экзотических автомобилях и так далее (показали на выставке и такой). В игре также будут миссии-погони, перехваты, осады, штурмы, авианалеты и прочее, о чем раньше оставалось только мечтать. С другой стороны, вряд ли знакомым с первой частью вообще приходилось мечтать о погонях. Пускай управление транспортом реализовано вполне пристойно, а в случае чего позволялось свериться с GPS-навигатором, именно такие задания вызывали больше всего недовольства: чуть свернул не там, кто-нибудь подрезал – и цель укатила далеко вперед. И хотя подобные миссии являются обычно наиболее напряженными и зрелищными, если бы разработчики отказались от них вовсе или оставили их на усмотрение игрока, многие вздохнули бы с облегчением.

ся сделать как можно более правдоподобной. Но нам сейчас куда интереснее иное – оказывается, мы сможем брать в заложники членов других банд и даже случайных прохожих. Или полицейских. И тут уж в дело вступает система опознавания, согласно которой рядовым отморозкам до лампочки, кем прикрывается игрок, члены крупных банд постараются избежать жертв из числа своих, но не постесняются изрешетить оказавшегося не в то время и не в том месте обывателя, ну а действия полицейских и вовсе ограничены рамками закона: вряд ли они откроют пальбу раньше, чем испытают бескровные способы урезонить преступника.

Первоначально Saints Row 2 должна была появиться на полках магазинов уже в августе, но… не сложилось. Новая дата – 14 октября, причем выйдет игра одновременно для PC, Xbox 360 и PS3. Разработчики не говорят о различиях между версиями, однако уже обещают дополнительный скачиваемый контент, что, вероятнее всего, на первое время станет исключительно достоянием консольщиков. **СИ**

ТО И ДЕЛО ВАС БУДУТ НАВЕЩАТЬ РАЗНЫЕ БЕЗДЕЛЬНИКИ И ПРОСИТЬСЯ В НАПАРНИКИ.



Графически Saints Row 2 выглядит намного лучше предшественницы, но стилизованной вылизанности картинки GTA IV мы все же не ждем.

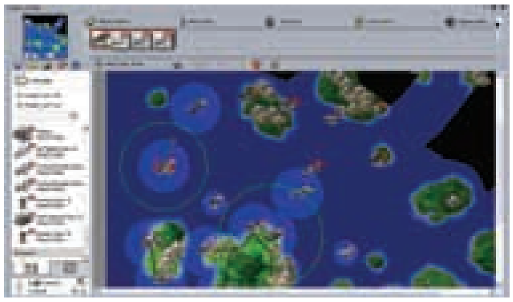
ЭТО ИНТЕРЕСНО



А ЧТО ЗА BATTLEFRONT? В издатели Empires of Steel записалась Battlefront.com, давно и плодотворно работающая на ниве исторических варгеймов. На счету именно этой компании выпуск знаменитой серии Combat Mission, игры которой собрали массу высоких оценок и наград. Впрочем, отечественному геймеру будет проще понять, кто такая Battlefront.com, если мы уточним: именно эта фирма издавала на Западе «Вторую мировую». Хочется верить, что за Empires of Steel компания взялась не зря.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.turn-based
Зарубежный издатель:
Battlefront.com
Российский издатель:
не определен
Разработчик:
Atomicboy Software
Количество игроков:
до 20
Дата выхода:
первая половина 2009 года
Онлайн:
www.empiresofsteel.com
Страна происхождения:
США





Сверху: Истинный стратег вряд ли испугается графики в любимой игре, но как-то она тут уж слишком минималистична.

Снизу: Великобритания сильна своим флотом, который уже стягивается к границам Турции.

Empires of Steel

В ДВУХ СЛОВАХ Empires of Steel, с одной стороны, типичный варгейм. Есть набор юнитов с характеристиками, есть карта с ключевыми точками и туманом войны. Танки, самолеты, линкоры и прочие авианосцы (дело происходит в XX столетии) передвигаются по миру, сталкиваются с отрядами противника, сражаются (результаты боев обсчитываются в конце хода одновременно для всех игроков) да захватывают подвернувшиеся под горячие гусеницы (сапоги, колеса – нужное подчеркнуть) территории.
С другой стороны, есть и свои нюансы. Так, сценарии позволят реализовать на экране любой год прошлого столетия. Начинается все, когда в небе господствуют цеппелины, по земле ползают первые неуклюжие автомобили, а заканчивается роботизированными самолетами и милитаризацией космоса.
Но настоящей изюминкой станет не это, а возможность создать как собственный сценарий, повторяющий историческую расстановку сил (например, Вторую мировую), так и что-то из области научной фантастики (ту же «Войну миров» Уэллса). И если Atomicboy удастся сделать редактор удобным в обращении, мы получим не просто игру, а инструмент для создания проектов, который выведет Empires of Steel на новый уровень, заставив забыть о невзрачной картинке на экране. Да и о любых других недостатках тоже.

ЧЕГО БОИМСЯ? Добротного варгейма с богатыми возможностями по модификации, в который можно сыграть вдвадцатером и получить удовольствие.

ЧЕГО ЖДЕМ? Малого разнообразия построек и юнитов, слабого AI, сложного в освоении редактора и устаревшей графики.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

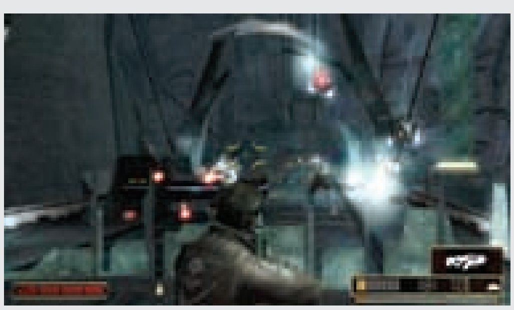


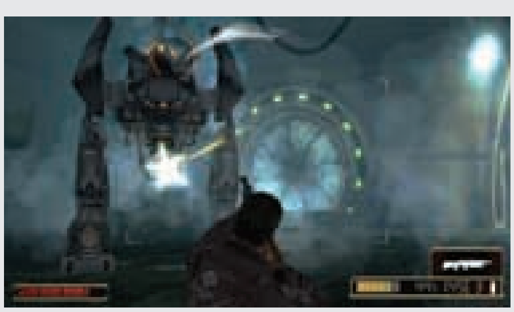
КРАСНАЯ УГРОЗА События Resistance происходят в альтернативном мире, где Ленин не смог совершить октябрьский переворот, а Гитлер так и остался простым художником. Российская империя, тем не менее, все так же изолировалась от всей демократической Европы, вывесив по периметру границ «красный занавес» – как оказалось, себе и другим на погибель. Вторжение Химер началось именно с русских земель, а когда доблестные европейцы сообразили наконец, в чем дело, – было уже поздно.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment America
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
SCEA Bend Studio
Количество игроков:
до 8 (infrastructure)
Дата выхода:
весна 2009года
Онлайн:
www.scea.com
Страна происхождения:
США





Сверху: Bend Studio использует возможности PSP по максимуму: уровень графики в ее проектах уже вплотную приблизился к PS2-играм.

Снизу: Закон жизни номер пятьдесят семь: ни одна инопланетная раса не сможет добиться успехов без Огромных Шагающих Роботов.

Resistance: Retribution

В ДВУХ СЛОВАХ Resistance: Retribution – дебют популярного франчайза Isomniac Games на PlayStation Portable. Анонсировав игру на июльской E3 2008, Sony будто бы дала всем понять: оставлять свою портативную платформу без новых эксклюзивов она отнюдь не намерена. В роли разработчиков выступают Bend Studio – авторы великолепных Syphon Filter: Dark Mirror и Syphon Filter: Logan's Shadow, а сюжет расскажет о тех двух «пропущенных» годах, которые прошли между событиями Resistane: Fall of Man и Resistance 2. Итак, играть предстоит за британского морпеха Джеймса Грейсона, чудом спасшегося с фабрики переработки людей в… нелюдей. Поклявшись отомстить за смерть брата (retribution переводится с английского как «возмездие»), герой присоединяется к борцам за освобождение западной Европы, все еще захваченной Химерами. Спасать человечество по-портативному нам предлагают от третьего лица, на манер все той же Logan's Shadow. Оттуда же позаимствованы доработанный движок и система укрытий. Самое интересное обещание разработчиков – «революционная система прицеливания, созданная специально для PSP». Все верно, Bend Studio намерена решить проблему отсутствия второго аналогового стика самым радикальным образом – правда, не уточняет, каким именно. Что ж, мы заинтригованы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Большого сходства с Syphon Filter – все-таки мы привыкли к Resistance с видом от первого лица.

ЧЕГО ЖДЕМ? Удобного управления, технологичной графики, хорошего набора интересного оружия в лучших традициях сериала.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БЫЛОЕ Наиболее знаковой частью сериала, на корню изменившей его механику, стала Symphony of the Night в 1997 году. Появились счетчик опыта и экипировка, которую в том числе можно было покупать и в магазине. Другая важная инновация – возможность исследовать замок, что моментально придало игре новый смысл: не просто быстро пробежаться по линейному сюжету, а посетить каждый закуток, чтобы получить заветную цифру в 100%. Order of Ecclesia будет уже седьмым выпуском, строящимся по подобному типу.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS

Жанр:
action-adventure.platform.2D

Зарубежный издатель:
Konami

Российский дистрибьютор:
не объявлен

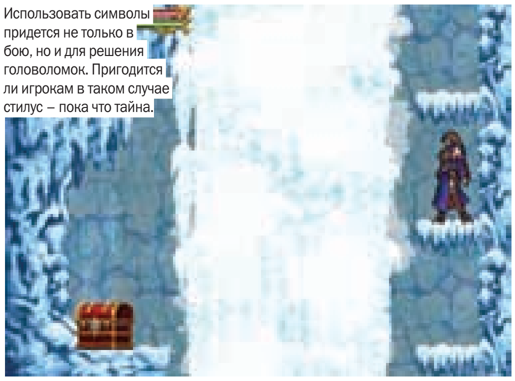
Разработчик:
Konami

Количество игроков:
до 2

Дата выхода:
октябрь 2008 года (Европа)

Онлайн:
www.konami.jp/gs/game/dracula_ds3

Страна происхождения:
Япония



Использовать символы придется не только в бою, но и для решения головоломок. Пригодится ли игрокам в таком случае стилус – пока что тайна.



Справа: Разработчики решили наконец-то отказаться от «позитивных» лиц в анимешном стиле и придать облику персонажей больше серьезности и изящества.

Castlevania: Order of Ecclesia

В ДВУХ СЛОВАХ Если, едва заслышав название, вы уже представили мрачный замок в Трансильвании, полный бесчисленных коридоров, по которым прокладывает себе путь суровый мачо с кнутом в руке, – забудьте об этом. Во всяком случае на то время, которое вы уделите Order of Ecclesia. Сценарий на сей раз куда амбициознее обычного: после пропажи Рихтера Бельмонта Дракула, потеряв всякий стыд, повел свою армию на близлежащие земли. За неимением представителей легендарного клана вампироборцев противостоять ему будет Экклесианский Орден. Конкретно – лучшая его воспитанница, Шаноа. Женская суть обязывает ее не прорубаться напролом, но пользоваться магией, источником которой выступят некие «символы», во многом похожие на души из Aria of Sorrow. Впрочем, в отличие от «Арии» здесь все будет зависеть от того, в каком из трех слотов окажется символ, а также от возможности их комбинации, что позволит использовать мощные спецприемы. Хитрость в том, что любое действие, использующее магию, будет расходовать MP, а если учесть, что под категорию этих действий попадают и обыкновенные атаки, игроку придется продумывать буквально каждое свое действие, особенно в битвах с боссами. Оставшаяся игровая механика, впрочем, практически не отличается от виденного ранее.

ЧЕГО ЖДЕМ? Свежей струи в скатившемся в самокопирование сериале, необычных и красочных локаций, приятной графики с хорошо обрисованными задними планами, более продуманного, чем раньше, мультиплеера.

ЧЕГО БОИМСЯ? Малых отличий от игрового процесса из предыдущих частей, сумбурной и труднодоступной боевой системы под эгидой «революционных нововведений», избитого сюжета, слабо вписывающегося в основную историю.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

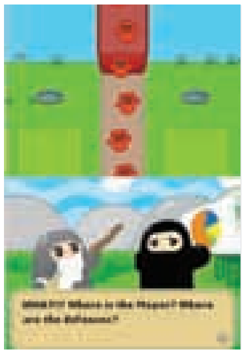


ИСТОКИ Руководителем и главным дизайнером студии Shawnimals является Шон Смит, в прошлом – редактор Electronic Gaming Monthly, крупного игрового издания компании 1UP.com. Неудивительно, что дизайнеру пришла мысль переселить своих придуманных персонажей в электронный формат. Сейчас студия производит плюшевые игрушки, коллекционные статуэтки и множество сопутствующих товаров – причем для каждой серии изделий дизайнеры создают смешную историю и уникальную стилистику. Ninjatown – не исключение.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
strategy.action.tower-defence
Зарубежный издатель:
SouthPeak Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Venan Entertainment/ Cashmere Productions
Количество игроков:
1
Дата выхода:
октябрь 2008 года
Онлайн:
www.ninjatown.com
Страна происхождения:
США







Слева: Ниндзя-таун атакуют демоны – забавные существа с противоестественной тягой к разрушению ниндзя-поселений.

Справа: Здания можно и нужно апгрейдить – только так открывается доступ к новым умениям бойцов.

Ninjatown

В ДВУХ СЛОВАХ Старая формула Tower Defense обретает новую жизнь в уморительной стилистике крошечных плюшевых ниндзя. Уже интересно?
Итак, нам предложено защитить мирное поселение Ниндзя-таун (где помимо дружелюбных воинов живут даже ниндзя-бизнесмены и ниндзя-консультанты) от полчищ демонов (под чутким руководством коварного Мистера Демона), нахлынувших на солнечный городок вскоре после извержения вулкана. Для защиты городка придется строить укрепления, расставлять их по карте и нанимать воинов, которые не брезгуют спецприемами вроде «Конфетной Дымовой Бомбы» и «Яростных Кулаков Щекотки». Не остались без дела и главные особенности Nintendo DS – например, для выполнения атаки с красноречивым названием «Прочь с Моей Лужайки!» придется в буквальном смысле «сдувать» противников с поля боя при помощи микрофона. Для получения дополнительных умений и приемов, как водится, потребуются постройка новых зданий и апгрейд старых – ресурсы выделяются по мере сдерживания «волн» наступающих противников. Наконец, дизайном игры занимается студия Shawnimals, на счету который целая серия мягких игрушек в похожем стиле – так что оформление ожидается на самом высшем уровне.
В общем, ждем октября – должно получиться очень весело и мило.

ЧЕГО ЖДЕМ? Увлекательной, смешной и очень красивой стратегии в неповторимом графическом стиле.

ЧЕГО БОИМСЯ? Заниженной сложности, неудобного управления, излишней «детскости» происходящего.

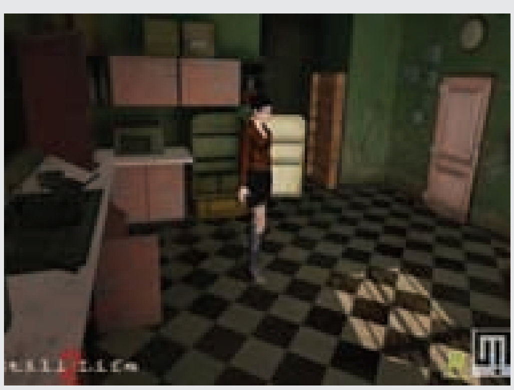
ЭТО ИНТЕРЕСНО

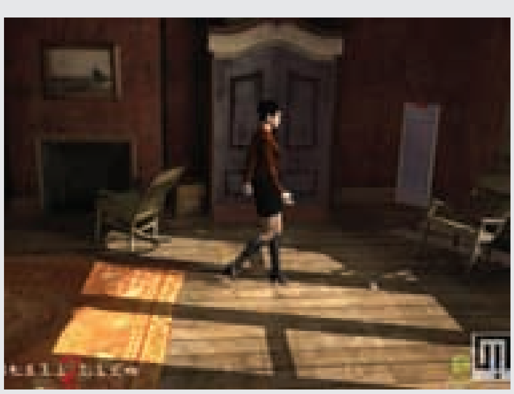
После ухода Бенуа Сокаля, совпавшего с финансовыми трудностями компании, Microids не разрабатывает игры, а лишь занимается их изданием. Still Life стала последней собственной разработкой Microids, а ответственность за Still Life 2 легла на плечи молодой, но перспективной GameCo Studios. Сотрудники этой студии пока не успели прославиться, но работы в любом случае не боятся: сейчас они трудятся еще над одним проектом – квестом о Моцарте, о котором мы также постараемся рассказать в ближайшее время.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Microids
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
GameCo Studios
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2008
Онлайн:
www.microids.com
Страна происхождения:
Франция





Сверху: От устаревшего Virtools разработчики отказались – в Still Life 2 задействован полностью трехмерный движок.

Снизу: Довольно странная картина для Still Life – мало того,
что перед нами день, так еще и светит солнце! Впрочем, буквально несколько часов назад здесь было темно и страшно.

Still Life 2

В ДВУХ СЛОВАХ Приключения сыщика-любителя Гаса Макферсона и его внучки, агента ФБР Виктории, компания Microids изначально разделила на три части: Post Mortem, Still Life и Still Life 2. Но финансовые проблемы на время превратили трилогию в дилогию и едва не стоили «жизни» самой Microids. Было обидно: добротная (хоть и не без изъянов) Still Life обрывалась на самом интересном месте и не раскрывала тайну маньяка, несколько десятков лет кряду успешно отправлявшего на тот свет симпатичных девушек. Тем больше радости принес неожиданный анонс: история продолжается, и на этот раз мы узнаем всю подноготную человека в маске. И посмотрим на него не только глазами Виктории, ведь нам придется побывать в роли жертвы – не в меру нахальной, критикующей бессилие ФБР журналистки Паломы Эрнандес, которая из любопытства окажется в смертельной опасности. Ночью мы будем, управляя Паломой, выполнять изощренные задания злодея (надо полагать, выдержанные в духе фильма «Пила»), а днем в образе Викки будем исследовать место ночных событий.
Разработчики также планируют добавить несколько занимательных новшеств: скорее всего, вместимость инвентаря авторы ограничат (крупные предметы будут занимать больше места), а нашим героиням придется заботиться о здоровье, если они получат какие-то увечья.

ЧЕГО ЖДЕМ? Достойного продолжения Post Mortem и Still Life, прелестей нового движка, который так расхваливает GameCo Studios. И самое главное – грандиозного окончания трилогии.

ЧЕГО БОИМСЯ? Так как Still Life 2 делает совершенно другая компания – всего и сразу: тривиальных или слишком переусложненных головоломок, непроработанного управления, скучной истории и очередного невнятного окончания.


www.edifier.ru
Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК
E1100
Выходная мощность:
RMS 5Wx2+12W (THD=10%)
Соотношение сигнал/шум: >=85 dB
Входное сопротивление: 10 Kohm
Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием
Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием
Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сателлита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг
Реклама
Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309
www.oldi.ru
www.netlab.ru
www.fcenter.ru
www.startmaster.ru
www.nix.ru
www.formoza.ru
www.dwcomp.ru
www.i2b.ru
www.neotorg.ru
www.forum3.ru
т.: (495)638-5012
www.pronote.ru

ИНФОРМАЦИЯ О КОМПАНИИ

SQUARE ENIX Как однажды поведал «СИ» Тецуя Номура, в Square Enix по-особому подходят к разработке выпусков Final Fantasy: любой участник команды, независимо от должности, может предлагать свои идеи. То есть, даже если вы дизайнер, вам не запрещается высказываться насчет геймплея или сценария. Сам Номура также воспользовался этой возможностью. Например, при работе над FF VII он занимался не только эскизами персонажей, но заодно участвовал и в координировании боевой системы, и разработке сюжета.

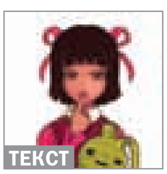
ХИТ!

XBOX 360
PS3

FINAL FANTASY XIII

Среди вопросов, заданных продюсеру FF XIII, Ёсинори Китасе, прозвучал и такой: «А вы не хотите выпустить тринадцатую часть пораньше?» Китасе улыбнулся: «Конечно, хотим. Но мы работаем с новой платформой и в таком деле спешка – не помощник».





ТЕКСТ
Наталья Одинцова

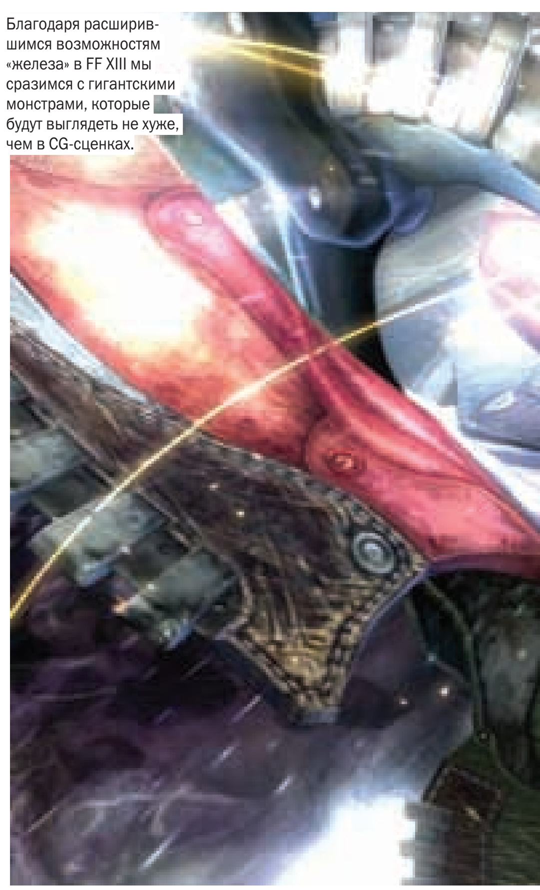
Первые вести о Final Fantasy XIII появились в мае 2006 года. Европейцам оставалось ждать чуть меньше года до знакомства с двенадцатым выпуском, американцам – немногим больше пяти месяцев, и только японцы не понаслышке знали об освободительной войне принцессы Эш (ох, как же я им завидовала!). И тут, на E3 2006, выяснилось, что Square Enix готова анонсировать не одну Final Fantasy, а сразу три. Их так и представили как сборник Fabula Nova Crystallis: FF XIII для PS3, FF XIII Versus для PS3 и Final Fantasy Agito для мобильных телефонов.

Разработка FF XIII началась задолго до анонса: по свидетельству топ-менеджера Square Enix Синдзи Хасимото, первые идеи насчет тринадцатого выпуска появились еще когда FF X-2 и Kingdom Hearts готовились к выходу в свет (а значит, не позже 2003 года). На создание сборника команду вдохновил пример Compilation of Final Fantasy VII, где объединяющей темой послужила оригинальная Final Fantasy VII. В случае с Fabula Nova Crystallis решено было придумать общую легенду о кристаллах и предложить руководителям проектов развить тему самостоятельно.

Versus сразу же расценивалась как RPG для next-gen консоли. С FF XIII все было не так просто. Как рассказал продюсер Ёсинори Китасе, изначально ее затачивали под PS2, однако в мае 2005 года решили перенести на PS3. От прежних наработок остался мир, сказания, придуманные для сюжета, и наброски персонажей. Но от боевой системы, да и от геймплейных задумок в целом отказались, видимо, решив замахнуться и на более грандиозные варианты. Сперва над тринадцатым выпуском трудилась исключительно команда FF X-2. Убедившись, что освоиться с новым «железом» куда сложней, чем во времена заката PS One и перехода на PS2, Square Enix бросила все силы на создание «мотора» для FF XIII – движка White Engine, который позднее будет переименован в Crystal Tools. Главное требование к нему – выдавать в реальном времени картинку, почти не уступающую по качеству пререндеренным роликам. Тецуя Номура (Kingdom Hearts, It's A Wonderful World), который возглавил разработку Versus, подтвердил, что и эта игра использует Crystal Tools – более того, что движок ляжет в основу еще многих RPG и под каждую его индивидуально приспособят. Вот только сперва завершат.

Тогда, в 2006 году, авторы воздерживались от слишком обстоятельных рассказов о сюжетах всех трех «кристальных» саг, персонажах и тонкостях их взаимодействия с миром, изредка подбрасывая журналистам интересные сведения. FF XIII в общих чертах обрисовал продюсер Ёсинори Китасе, заверив, что молниеносные перестрелки в самом первом видеоролике – вовсе не свидетельство перехода Final Fantasy в стан экшнов. Новинка, по его словам, не лишится главной особенности «номерных» выпусков сериала – ATB (Active Time Battle System). Обычные пораундовые бои выглядят так: сперва ход делают все бойцы одной команды, затем – все их противники. При ATB же участники схватки получают право действовать в порядке живой очереди: кто проворней по параметрам, тот и впереди остальных. Ёсинори уточнил, что битвы пройдут стремительней, чем раньше: цель

Благодаря расширившимся возможностям «железа» в FF XIII мы сразимся с гигантскими монстрами, которые будут выглядеть не хуже, чем в CG-сценках.



НАШ ВЕРДИКТ

В ДВУХ СЛОВАХ Самая ожидаемая RPG для PS3 (а теперь и для Xbox 360), в которой впервые за всю историю сериала Final Fantasy главная роль безоговорочно отдана девушке.

ЧЕГО ЖДЕМ? Графического совершенства, бескрайних просторов научно-фантастического мира, захватывающих поворотов сюжета, пошаговых битв, поражающих стремительностью.

ЧЕГО БОИМСЯ? «Вторичности» сценария, чересчур позднего явления игры народу. Но в остальном за судьбу тринадцатого выпуска у нас опасений нет. Вот только бы демоверсии дождаться!

разработчиков – сократить время, требующееся для раздачи приказов. Суровая девушка, вовсю истреблявшая неприятельских солдат, оказалась главной героиней по прозвищу Лайтнинг. Руководитель проекта Мотому Торияма (FF X-2, FF XII: Revenant Wings) сознался, что выдал художнику, придумавшему ее облик, все тому же Тецуе Номуре, следующие указания: сделать персонажа, который бы напоминал женскую версию Клауда из FF VII.

Versus, по замыслу Номуры, выйдет за рамки принятого в сериале и ближе по духу к action/RPG вроде Kingdom Hearts. Ее ведущему персонажу повезло меньше, чем Лайтнинг, – насупившийся миловидный брюнет так и остался безымянным. В первом ролике с кадрами из Versus вовсю цитировали Шекспира, припомнив, что «не существует абсолютного зла и абсолютного добра». Это дало журналистам повод поинтересоваться у Номуры, не окажется ли герой Versus злодеем, а Номуре – ответить, что цитата очень хорошо соответствует замыслу игры и по характеру брюнета мы это тоже поймем.

Agito заявляли как приквел к FF XIII, но первый видеоролик скорей напоминал японскую вариацию на тему «Поттерианы»: малолетние персонажи, единая для всех униформа и магические трюки. В кадре настолько часто мелькали карты, что впору было принять новинку за сборник мини-игр.

Прошло два года, и вот уже на июльской E3 2008, в финале презентации Microsoft, Square Enix делает громкое заявление: FF XIII порадует как владельцев PS3, так и тех, кто

Ёсинори Китасе рассказал, что над FF XIII трудятся в первую очередь те, кто раньше делал FFX. Им не хотелось снова обращаться к фэнтези-стилистике, поэтому выбор был сделан в пользу научно-фантастического антуража.



НА СОЗДАНИЕ СБОРНИКА FABULA NOVA CRYSTALLIS КОМАНДУ ВДОХНОВИЛ ПРИМЕР COMPILATION OF FINAL FANTASY VII.





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода
не объявлена
Онлайн:
http://www.square-enix.co.jp/fabula/ff13



Сверху:
Пока неизвестно, будет ли Шива превращаться в мотоцикл лишь во время сюжетных сценок, или мы сможем воспользоваться ее умениями при прохождении.

Снизу:
Если судить по размеру обуви, то и рост у «Парня-в-бандане» должен быть соответствующий – не меньше двух метров.

купил Xbox 360. Однако в привезенном на выставку видеоролике нет ни одного свежего кадра с интерфейсом. Последовавшая за анонсом конференция являет собой образец дипломатических переговоров: журналисты пытаются тактично выспросить у Синдзи Хасимото и Ёсинори Китасе, на какой стадии находится разработка свежей «Фантазии». Те упорно обходят любые вопросы об игровой механике, но сообщают, что варианты для разных платформ не будут ничем различаться и команда закончит версию для PS3 прежде, чем браться за ее товарку для консоли Microsoft. Хасимото подчеркивает, что Versus остается эксклюзивом. К счастью, давая интервью на следующий день, и топ-менеджер, и продюсер оказались более словоохотливы.

Как и в 2006 году, мы пока очень мало знаем о Fabula Nova Crystallis в целом и FF XIII в частности – можно даже сказать, что за все это время было опровергнуто больше слухов, чем обнародовано достоверной информации. Например, предположения насчет даты выхода FF XIII появлялись с таким постоянством,

ЛАЙТНИНГ НЕ СРАЗУ СДРУЖИТСЯ С ОСТАЛЬНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ: ЁСИНОРИ КИТАСЕ НАМЕКНУЛ, ЧТО СПЕРВА ОНА БУДЕТ ДЕРЖАТЬСЯ ОСОБНЯКОМ.





что Square Enix даже сделала заявление: мол, о релизе будет сообщено на официальном сайте, а всем остальным источникам вроде списка товаров в онлайновых магазинах доверять не следует. Зловещие вести о неурядицах с разработкой также не заставили себя ждать: дескать, Versus временно заморозили, потому что все силы пришлось бросить на завершение FF XIII, а сообщил об этом сам Тецуя Номура. Номура и впрямь рассказал японскому журналу Famitsu про поддержку, которую команда Versus оказывает коллегам, – но не в ущерб собственному проекту, а в свободное время. Сплетни о взаимной неприязни Китасе и Номуры ходили до тех пор, пока сам Китасе в интервью не сообщил: разногласия между именитыми геймдизайнерами имеются, но речь идет о разнице во взглядах на создание игр и врагами признанные мастера друг друга не считают.

Тем не менее Square Enix уверяет: из графика FF XIII не выбивается, копилка сведений о сборнике Fabula Nova Crystallis непременно пополнится на осенней Tokyo Game Show, а играбельное демо тринадцатой «Фантазии» доберется до широкой публики уже в марте 2009 года в виде бонусного диска к переизданию Final Fantasy VII: Advent Children. И, кстати, по

продолжительности обгонит фильм, который идет свыше полутора часов! Чтобы скрасить вам ожидание, мы решили подытожить известные нам подробности Final Fantasy XIII – из сборника о ней сейчас больше всего рассказано и именно о ней шла беседа на интервью с Синдзи Хасимото и Ёсинори Китасе. А о Versus и Agito поведаем чуть позже.



Сверху: Внешний облик героини FF XIII определял руководитель проекта, Мотому Торияма. Он хотел видеть Лайтнинг суровой воительницей и именно поэтому, по его словам, у нее более резкие черты лица, чем у многих других героинь сериала.

Final Fantasy XIII: портрет

В мире FF XIII людей приютил Кокон (Cocoon) – летающая колония, своеобразный электронный «ковчег». Его сердце – кристаллы, но в остальном за жизнеобеспечение отвечают машины и высокие технологии. Под Коконом простирается Пульс, дикая земля, изобилующая лесами и реками. Те, в свою очередь, населены монстрами вроде гигантских существ, похожих на динозавров. Кристаллы припрятаны и где-то в Пульсе, но какова их роль, неясно. Пульс внушает жителям Кокона просто-таки сверхъестественный ужас – то ли по старой памяти, то ли и впрямь он настолько опасен. К традиционной для sci-fi романов завязке добавляются мистические подробности: «ковчег» построили Фал'сие (Fal'cie), сверхъестественные создания. Изредка они поручают людям особые дела – таких счастливцев (или же, наоборот, несчастных?) именуют Л'сие (L'cie).

У большинства известных на сегодняшний день героев FF XIII нет имен, так что приходится обходиться описательными прозвищами. «Рыжая-девочка» (она же «девочка-с-хвостиками») выглядит настоящей дикаркой. Однако в самом свежем видеоролике, показанном на DK Sigma 3713, с ней обходятся как с высокопоставленной особой – ни дать ни взять принцесса Лея летит с дипломатической миссией. «Парень-в-бандане» смутно напоминает Джоша Холловэя в роли Джеймса Сойера из «Остаться в живых. Разработчики в шутку окрестили его «Мистер 33 см» за длину стопы – значит, по нашим меркам он носит обувь 52-го размера. Соратники, впрочем, знают этого парня совсем под другим именем, и оно, как и прозвище главной героини, связано с погодными явлениями. Сама Лайтнинг не сразу сдружится с остальными персонажами: Ёсинори Китасе намекнул, что сперва она откажется от сотрудничества и будет держаться особняком, хотя со временем все же признает важность командных усилий. Ее облик выбирали из нескольких вариантов, предложенных Тецуей Номурой и другими художниками, и на самых первых скетчах у Лайтнинг была более азиатская внешность. Мотому Торияма настаивал, чтобы героиня отличалась атлетическим телосложением, но Тецуя Номура постарался все же не перебарщивать с «мачизмом» и снабдил девушку «милыми» чертами: к ним он причисляет стрижку и цвет волос.

В трейлерах пока засветились четыре Саммона: Ифрит, Карбункул, Шива и Сирена. Китасе сообщил, что они будут по-прежнему использоваться в битвах и, кроме того, «предусмотрено еще кое-что, о чем пока нельзя рассказать». Видимо, этим «кое-чем» станет возможность использовать Саммонов вне боя: на видео «Парень-в-бандане» разъезжает на мотоцикле, который по сути – одна из форм Шивы.

Увеличившиеся ресурсы «железа» повлияли на внешний облик игры: если раньше создателям приходилось полагаться только на CG-ролики, отныне и бескрайние просторы, и гигантских монстров удастся, по словам Китасе, изображать за счет движка и самая свежая версия трейлера FF XIII тому отличное доказательство. Справедливости ради замечу, что разницы между новыми кадрами и прежними (которые, кстати, как сообщалось ранее, тоже не пререндерены) нет, а качество картинки просто превосходно. Вопреки первым предположениям, бои отличаются от MMO-битв из FF XII: на поле соперники заметны, но схватки проходят на отдельных экранах. Хотя окончательно механика сражений не определена, сценарий уже завершен и сейчас Square Enix подбирает актеров озвучки. Актриса на роль Лайтнинг уже найдена, а ее имя объявят на TGS.

От Final Fantasy всегда ждут чего-нибудь особенного, грандиозного. В разговоре на E3 я поинтересовалась у Ёсинори Китасе, чувствует ли он давление со стороны фанатов. Продюсер задумался: «Я бы не сказал, что именно давление. Интернет сейчас настолько развился, что когда мы выпускаем новый видеоролик, то получаем отзывы почти мгновенно. Мнение геймеров нам очень важно, и мы всегда принимаем его к сведению, пусть и не выполняем каждую просьбу что-нибудь изменить. Не скажу, какие сайты смотрим, – это секрет. Однако на выставках вроде DK Sigma 3713 наши сотрудники всегда следят «из-за кулис» за реакцией аудитории, смотрят, что нравится, а что – нет».



Слева: У «Девушки-с-хвостиками» далеко не безоблачное прошлое.

Синдзи Хасимото и Ёсинори Китасе



Пока маловато известно о геймплее FF XIII, не могли бы вы просветить нас, на какой стадии сейчас разработка проекта и обрисовать, как будет выглядеть геймплей?

Мы собираемся сперва завершить версию для PS3, а потом уже заняться вариантом для Xbox 360 и пока не можем сказать, к примеру, сколько Blu-Ray дисков займет игра. Что же до геймплея, то пока мы не готовы делиться подробностями, но расскажем вот о чем: в отличие от FF XII, битвы будут происходить на отдельных экранах. Случайные стычки, впрочем, отсутствуют, и есть вариант передать бойцов в команде на попечение AI (подразумевается, что можно командами задавать линию поведения персонажей, как это делалось в FF XII при помощи Гамбитов – Прим. перев.).

То есть, традиционная для RPG команда сохранится? Ведь пока на скриншотах – только Лайтнинг.

Мы не сможем сказать, сколько именно героев будет в команде, но определенно саму концепцию команды сохраним.

В FF XII Ваан был главным героем лишь номинально, не случится ли того же с Лайтнинг?

Лайтнинг остается на первых ролях на протяжении всей игры, но иногда действие переключается на других бойцов. Тогда события отображаются так, как если бы эти герои стали главными персонажами.

Почему вы отвели главную роль барышне?

Девушки в Final Fantasy и раньше получали ведущие роли, были «почти-главными», например в FF VI – Терра, а в FFX – Юна. А в этот раз мы решили попытаться сделать девушку взаправду главной и выстроить весь сюжет вокруг нее.

Сколько времени у вас ушло на то, чтобы окончательно оформить концепцию игры: сюжет, боевую систему?

Проект непрерывно развивается по ходу того, как ведется разработка. Например, мы постоянно дорабатываем и улучшаем боевую систему. кончательно еще не определено, как именно будут выглядеть схватки. Сценарий уже написан, художественная часть (эскизы персонажей, декораций) на 70-80% готова, а вот боевка – нет.

Какие основные качества, по-вашему, присутствуют в каждой Final Fantasy и как FF XIII воплощает эти качества?

Хасимото: Конечно, важно, чтобы в игре был какой-то ключевой элемент, который сделает ее непохожей на конкуренток, и для FF XIII этот ключевой элемент – обеспечить наивысшее качество, на всю катушку задействовать потенциал платформ нынешнего поколения.

Китасе: У меня как-то был разговор с Сакагути-саном, и я спросил его насчет ключевых для Final Fantasy качеств. И Сакагути-сан сказал: «Ну, пока у нас сообщения отображаются в этих синих прямоугольниках с белой окантовкой…» **все смеются** Но конечно, графика совершенствуется, так что это правило мы соблюсти не смогли, простите нас.

После того как сериал стал действительно очень популярным на Западе, вы начали учитывать интересы западной аудитории, разрабатывая выпуски Final Fantasy?

Благодаря FFVII, для сериала открылось много дверей. Одновременно разработчики начали придирчивее пересматривать содержание и выкидывать все чересчур японские традиции. Мне кажется, мы даже слишком уж сильно стремимся исключить все родное для нас, поэтому, делая FF XIII, стараемся просто быть самими собой. Мы японцы и привносим в проект свой опыт, свое культурное наследие.

На конференции было заявлено, что FF XIII выйдет на Xbox 360, и некоторые фэны очень расстроились. Что вы можете им сказать?

Хасимото: Я бы не хотел, чтобы пользователи PS3 расстраивались, ведь мы не отменяем версию для этой консоли и не откладываем ее – они ничего не теряют. Наше объявление в первую очередь предназначается тем поклонникам Final Fantasy, у которых есть только Xbox 360, мы хотим, чтобы они тоже приобщились к игре.

Китасе: Так как FF XIII выйдет на обоих консолях, возможно, кто-то боится, что она будет «усредненной», ведь ее не затачивали специально под какую-то одну платформу. Но дело в том, что сейчас в разработке находится только версия для PS3 и команда трудится именно над тем, чтобы задействовать потенциал «железа» полностью. А затем настанет черед варианта для Xbox 360, с которой поступят схожим образом. Мы намерены использовать ресурсы обеих приставок по максимуму, добиваемся наивысшего качества. **СИ**

Слева: Ёсинори Китасе, продюсер FF XIII.
Справа: Синдзи Хасимото, топ-менеджер Square Enix.


АНАБИОЗ
СОН РАЗУМА
ФИРМА «1С»
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА
THE WAY
NVIDIA

Снизу: Фотографировать геймплей запрещали: пришлось довольствоваться заставкой KH: 358/2 Days.

Справа: Среди гостей DK Sigma 3713 девушек столько, сколько редко увидишь на игровом мероприятии.





«СИ» часть третья в Японии: DK Sigma 3713



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

Начало августа, Токио. Солнечным субботним утром я прибываю на станцию Харадзюку. Мост неподалеку от станции знаменит тем, что каждое воскресенье его выбирают площадкой для дефиле токийские подростки, разодетые в самые невероятные наряды, – те самые «фрики с Харадзюку», о которых так любят вспоминать англоязычные путеводители. Пышные викторианские юбки, кружевные зонтики, ботинки на высоченных платформах, бинты до ушей, гигантские булавки, гроздьями свисающие с пиджаков, – на самые невообразимые сочетания стилей, тканей и аксессуаров здесь можно насмотреться всласть. Находящуюся по соседству улицу Такесита-дори буквально распирает от магазинов и магазинчиков, где предлагают обзавестись всем необходимым для вылазки на мост (или, скажем, на пикник «готических лолит»). Правда, цены в самых дорогих из них вполне сопоставимы с расценками в бутиках на Омотесандо – улице, где балом правят дорогие, известные всему миру бренды вроде Burburry или D&G. Мой путь лежит как раз на Омотесандо, в торговый центр Харадзюку Квест – именно здесь Square Enix собралась провести закрытую вечеринку DK Sigma 3713.

Как сразу же выясняется на месте, устраивается празднество вовсе не для прессы, хотя журналистам и рады. Главные гости здесь – обычные геймеры и по совместительству самые верные фэны произведений компаний. Именно для них, заранее записавшихся в клуб поклонников Square Enix и выигравших в лотерее право присутствовать на мероприятии, организован эксклюзивный показ Kingdom Hearts: Birth By Sleep, Sigma Harmonics, Kingdom Hearts: 358\2 Days и обновленной демоверсии Final Fantasy: Dissidia. Для них на большом экране крутят трейлеры всех вышеперечисленных игр и в придачу относительно свежие видеоролики FF XIII, FF XIII Versus, Final Fantasy Agito и Parasite Eve: The 3rd Birthday (от ранее обнародованных они отличаются лишь парой-тройкой новых сценок, а то и кадров). И только для них вещает в записи Тецуя Номура: обсуждает с коллегами те же самые трейлеры и роли-



Эскизы мира Final Fantasy XIII – первое, что видели посетители выставки.





Сверху: Сперва мне показалось, что на левом эскизе изображена Фран из FF XII, но нет – на рисунках представлены три Эспера из FF XIII: Шива, Карбункул и Ифрит.

Справа: Модные ботинки главного героя FF XIII Versus. Как выяснилось, на официальные мероприятия он ходит в деловом костюме, да не абы каком, а от японского бренда ROEN.

ки, выдавая комплимент за комплиментом в адрес Лайтнинг, героини FF XIII, и обещая на TGS раскрыть имя актрисы, которая ее озвучит.

Тем не менее правила для дорогих «единочаятелей» введены драконовские: снимать видео нельзя, фотографировать нельзя. Под запретом и съемки на мобильные телефоны: в Square Enix не хотят, чтобы кадры с выставки расползлись по личным блогам. Разрешается, считав специальный код телефоном, скачать себе рингтоны и «обои» из новых игр. А еще – закупиться мерчандайзом вроде саундтреков к многочисленным продуктам компании и статуэток героев Final Fantasy. Служители культа так ревниво оберегают все выставленные демоверсии, что даже повязка «я – пресса!» не всегда спасает. Зато выручают представители британской и американской PR-служб, которые моментально разрешают все спорные вопросы.

Когда начинается показ трейлера Parasite Eve: The Third Birthday, я уныло жалуюсь переводчице Жене (кто-то из вас наверняка знает ее под ником Ицки): «И зачем только сделали новую «Паразитку» для мобильников? Нет чтобы для нормальных консолей выпустить…» И тут во весь экран загорается надпись: «Для PSP». Как выясняется впоследствии, Final Fantasy Agito также перекинули на портативную консоль от Sony. Владельцам хваленых японских мобильников достанется сборник мини-игр по Kingdom Hearts, который выглядит так, словно всю графику к нему нарисовал ребенок, и Kingdom Hearts Coded со сценками и боями, позаимствованными прямиком из оригинальной KH.

Главное достоинство трейлера по FF XIII Versus – еще больше кадров в духе американских фильмов. Чего стоят одни только съемки четырех друзей, картинно, в порывах «театрального» ветра шагающих вперед на камеру! Не хватает разве что надписи: «Режиссер – Квентин Тарантино». Вдобавок, как поведали пиарщики Square Enix, в видеоряде к Versus 12 секунд демонстрируют сценку на движке: главный герой, приодевшись в деловой костюм, поднимается по лестнице, а наверху его уже поджидает загадочная блондинка-героиня. К чести разработчиков, необходимо отметить, что разницы между сценой на лестнице и пререндеренными кадрами совершенно не чувствуется.

Тем не менее больше всего впечатлений на вечеринке мне подарили играбельные демоверсии: о них и пойдет рассказ дальше. Обратите внимание: Square Enix сейчас одинаково ревностно поддерживает и DS, и PSP, правда, экспериментирует все больше с проектами для «двухэкранника».

Sigma Harmonics

Платформа: DS
Дата выхода: 21 августа 2008 года (Япония)





Когда вы прочтете эти строки, Sigma Harmonics для DS уже выйдет в Японии: ее появление в магазинах намечено на 21 августа. Дата релиза в США не объявлена, но известно, что американское отделение Square Enix уже запатентовало название. А значит, и локализация не за горами, хотя вряд ли поспеет раньше весны, если вспомнить ситуацию с Subarashiki Kono Sekai (у нас – The World Ends With You) для той же DS. Та, как и Sigma Harmonics, не использовала уже готовый бренд, а предлагала геймерам окунуться в совершенно новую вселенную. Игра вышла на родине в конце июля 2007 года, за океан перебралась в середине апреля 2008 года, а в наши края и вовсе официально прибыла в начале августа.

Sigma Harmonics на манер Ninja Gaiden DS, Brain Training и Hotel Dusk: Room 215 обязывает держать карманную консоль как книжку. Разворачивающееся на экране действо, по заверениям разработчиков, следует классифицировать как «RPG с элементами адвенчуры». Как в The World Ends With You шоппинг-туры по Сибуе – часть жестокой игры на выживание, а популярные среди подростков значки – верное оружие главного героя, так и в Sigma жизнерадостные карточные бои с элементами ритм-симуляторов и непременным переодеванием героини – лишь один из этапов в расследовании кровавых преступлений.

Куроками Сигма, главный персонаж Sigma Harmonics, попал в переделку: кто-то переписал его прошлое. В лучших традициях детективных квестов герой докапывается до правды, опрашивая свидетелей и разыскивая улики. «Ключевые» слова из разговоров и вещдоки здесь именуются «нарушителями гармонии». Когда все собрано, Сигме предлагают решить головоломку: сложить имеющиеся свидетельства (они превращаются в черные сферы) в правильном порядке, чтобы вернуть утраченные воспоминания.

Враги между тем не дремлют. Стоит решить ребус (да что там – просто пройтись по улице), как тут же ввязываешься в драку. Впрочем, Сигма, хитрец эдакий, не дерется самостоятельно. Он отыгрывает роль дирижера, а всю грязную работу делает подружка Неон. Бои выглядят как своеобразный даунгрейд идеи The World Ends with You: там мы дрались сразу на двух экранах и могли при помощи крестовины управлять партнером. Здесь же схватки ведутся исключительно на верхнем экране, а нижний используется для раздачи приказов. Враги нападают на Неон в реальном времени с четырех сторон. Между тем на тачскрине отображаются верхние «активные» карты трех колод и слот, куда карточку нужно перетащить стилусом, чтобы она считалась «сыгранной». Каждая из них отвечает за определенное действие (наложить на противника заклинание, вылечиться, атаковать) и вдобавок оговаривает, в каком направлении оно будет производиться. Например, если произвести удар вперед, когда враг находится слева или сзади, прием не засчитывается. Предположим, ни одна из карт не подходит. Тогда можно «скинуть» активную и воспользоваться следующей в наборе. В MtG или Eye of Judgement выкладку требовалось оплачивать маной. Здесь же нужно дождаться, пока целиком заполнится счетчик-«эквалайзер» карты. На скорость его перезарядки разрешено влиять при помощи музыки: Сигма умеет усиливать темп мелодий и менять композиции, играющие на фоне основного действа. У каждой композиции свои взаимоотношения с «эквалайзерами» – некоторые с одинаковой скоростью заряжают все карты, другие быстрее «прокачивают» те, которые занимают определенное место. Вдобавок мы сможем на ходу «сменить профессию» Неон: девушка облачается в новый костюм (в демо их было три). Также удастся прямо в бою поменять колоды.

К участию в Sigma Harmonics пригласили самых популярных сейчас актеров озвучки: например, Неон в японской версии будет говорить голосом Харухи Судзумии из Melancholy of Haruhi Suzumiya. Кого выберут для локализованной версии, пока неизвестно. Но и без того Sigma Harmonics выглядит достаточно интригующе: «детективных» игр, да еще и RPG для DS мало не бывает.







Final Fantasy Dissidia

Платформа: PSP
Дата выхода: декабрь 2008 года (Япония)

Файтинг от Square Enix уже демонстрировался на Jump Fiesta 2007 в Японии, но до западных выставок не добирался. Главный сюрприз трейлера, показанного на вечеринке, – не весть, что «свет и хаос всегда боролись между собой и теперь в очередной раз сойдутся в битве», а то, что Сефирот в сценках выступает не об руку с Гарландом или Ультимесией, а чуть ли ни в одном ряду с Тидусом и Скволлом (увы, создатели вполне могут просто морочить нам голову ловко склеенным видеорядом). Второй сюрприз: женщин среди легендарных воинов по-прежнему крайне мало и все они пока – записные негодяйки. Как обещают в Square Enix, персонажей позаимствуют из девяти Final Fantasy (а значит, онлайновую FFXI и еще две FF точно обойдут вниманием), причем каждую будут представлять герой и злодей. Обнародованный список пока выглядит так:

- Final Fantasy I: Воин Света и Гарланд
- Final Fantasy II: Фирион и Император Матеус Паламесия
- Final Fantasy III: Онион Найт и Облако Тьмы
- Final Fantasy VI: Кефка Палаццо
- Final Fantasy VII: Сефирот
- Final Fantasy VIII: Скволл Леонхарт и Ультимесия
- Final Fantasy IX: Зидан и Куджа
- Final Fantasy X: Тидус и Джект

В демоверсии предлагалось испытать Воина Света, Гарланда, Онион Найта или Тидуса. Уровней сложности предусмотрели два: нормальный и высокий. За Тидуса я билась на «нормале», за Гарланда – на «харде». В обоих случаях необходимо было выстоять в трех битвах: с другим играбельным персонажем, со Скволлом и затем с сюжетным соперником.

Что Dissidia куда ближе по духу к Crisis Core, чем к Tekken или Virtua Fighter, ощущаешь сразу же, как только оказываешься на арене. Взамен небольшого ринга – бесконечное пространство: то равнина, то нечто вроде парящего полуразрушенного города, где можно уничтожать элементы декора вроде колонн. Бойцы без каких-либо видимых затруднений перепархивают через пропасти и дерутся в воздухе: лишь один раз, рухнув на уровень вниз, я заметила, что мой персонаж пострадал от лавы. В бою наиболее востребованы две кнопки: «круг» и «квадрат». Атаки, активирующиеся «кругом», отнимают у неприятеля очки храбрости (Brave) и приплюсовывают их к счетчику нашего подопечного. В зависимости от того, в какую сторону наклонена аналоговая рукоять в момент нажатия клавиши, персонаж исполняет разные приемы. Brave служит своеобразным щитом: мешает нанести урон здоровью. Тем не менее мощные удары могут этот щит проломить (на экране так и пишется: Brave Break), и после этого все приемы, активирующиеся «квадратом», уже снимают очки здоровья. Интересно, что на «нормале» и «харде», если судить по списку команд, доступные одному и тому же персонажу навыки различаются.

Следить за происходящим на экране с непривычки сложно. Трудно оценить, находится ли противник на линии огня или нет (потом выяснилось, что некоторые удары – самонаводящиеся), очки Brave перераспределяются с молниеносной скоростью, а спецэффекты от зрелищных приемов то и дело заслоняют обзор. Тем не менее мне все же удалось выиграть все бои против AI, быстро нажимая кнопки и крайне редко блокируя вражьи выпады (за блок отвечает кнопка «X»). Жаль, не разрешили опробовать мультиплеер: одно дело – схватки с AI и совсем другое – с живыми противниками.



Kingdom Hearts: Birth By Sleep

Платформа: PSP
Дата выхода: 2009 год (Япония)





Если Dissidia выглядит как Crisis Core, из которой повыкидывали все, кроме боев, то Birth by Sleep – как Crisis Core без боев на отдельных экранах и с платформенными элементами. Первый же пейзаж – почти пустынная зеленая равнина с пригорками-ступеньками – живо напомнил о приключениях Зака. В демоверсии были представлены два уровня: Терра (Терра, к слову, очень похож на Зака) и Вентус (а вот этот герой больше напоминает Роксаса из KHII).

За Терру в основном предлагалось драться: сперва против местной разновидности Heartless (отныне их кличут Anbaasu (Unbirth); сразу вспоминается расхожее «мама, роди меня обратно»), а затем против босса – гигантского механического колосса, которого требовалось развалить на запчасти, чтобы добить. Управление похоже на то, что используется в «старших» Kingdom Hearts: за прыжок отвечает кнопка «Х», за удары – «круг». «Квадратом» предлагается блокировать вражеские выпады (или же увертываться, если одновременно наклонить в нужную сторону аналоговую рукоять). «Треугольник» (а вот этого раньше не было) открывает доступ к особым приемам и магии – требуется выбрать нужный навык или заклинание из списка. Непрерывно пользоваться, скажем, лечебной магией, нельзя – для каждого заклятья и умения предусмотрено время на «перезарядку». Угол обзора камеры настраивается при помощи левого шифта и аналоговой рукояти, хотя обычно возиться с ней не требуется.

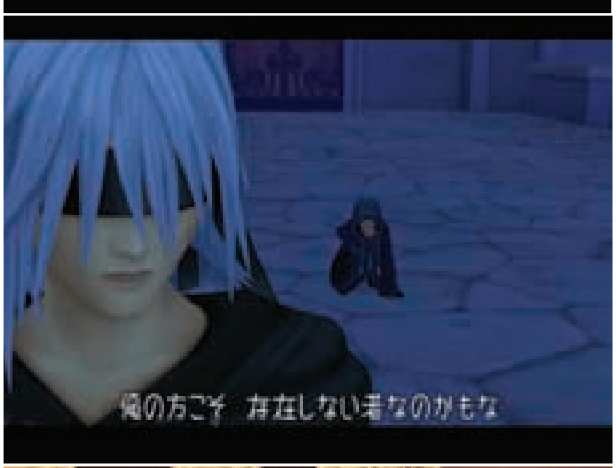
В одном из особых режимов боя используется система прицеливания в духе FPS. Зажав правый шифт, мы заменяем вид от третьего лица на вид от первого лица. В центре экрана появляется «перекрестье», аналоговой рукоятью мы наводим его на нескольких врагов, а затем нажимаем «круг» (не отпуская правый шифт), после чего боец выполняет особый прием, поразив противников мечом сразу несколько раз. У «мече-шутера» свой счетчик энергии. Чтобы восстановить ее, необходимо как успешно изничтожать неприятелей, так и отыскать особый предмет. Вдобавок специальная шкала ведет учет энергии, которую можно потратить на переход еще в один специальный режим боя: на короткое время все удары персонажа наделяются дополнительными «стихийными» свойствами.

Вентусу же сперва пришлось выполнить квест: отыскать два предмета из трех для платья Золушки (диснеевские герои из KH никуда не исчезнут). Дело осложнялось тем, что герой мистически уменьшился в размерах и теперь даже на обычный стул не мог забраться, не подкатившись к нему сперва на оброненном кем-то клубке шерсти (моток, кстати, можно использовать против врагов – их он раскидывает не хуже пушечного ядра). Прыгать довольно сложно, не всегда очевидно, где удастся перебраться на более высокий уровень, а где нет. Как только задание было выполнено, на сцене появился кот Люцифер. Сообщение-подсказка гласило: заберитесь коту на спину! Но не тут-то было, животина – даром что откормленная – носилась по комнате как угорелая, лихо скакала по шкафам, то и дело прыгая сверху на несчастного героя. Кое-как мне удалось забросить Вентуса на кота, и на пару секунд битва превратилась в родео. Если направить Люцифера на стену, то кот после столкновения еще несколько секунд будет приходить в себя. Хотя, по правде, даже просто атаковав его в лоб, когда он только-только спрыгивает с мебели, все равно удается выиграть.











358/2 Days оставляет легкое чувство недоумения, особенно после знакомства с другими разработками Square Enix для DS – уже вышедшей The World Ends with You и Sigma Harmonics. Создается впечатление, что оригинальные проекты для DS компания расценивает как плацдарм, где стоит испытать свежие идеи, а сиквелы же, напротив, старается приблизить к предшественникам. На выставке предлагали опробовать и одиночный режим, и мультиплеер: в сингле игрок руководит Роксасом, а спутником – одним из бойцов Organization XIII – управляет AI. В мультиплеере же участники выбирают себе персонажей сами (я, например, выбрала копейщика Ксалдина; кроме того, были доступны Аксель, Роксас и Сайкс, знакомые ветеранам KHII)

Управлять героем при помощи крестовины куда менее удобно, чем аналоговой рукоятью (как в KH на PS2 или же на PSP). Командное меню, обычное для пошаговых игр, плохо подходит для боев в реальном времени. Пока докрутишься до заклинаний, нажимая X, пока откроешь их список кнопкой A, пока отыщешь нужное, враги уже десять раз накостылять успеют. Правда, есть «шорткат» – зажать левый шифт и нажать на одну из четырех клавиш (A, B, X или Y). Зачем в таком случае предусматривать более громоздкую схему управления, не очень понятно.

И в мультиплеере, и при одиночной игре требуется выполнять задания, чтобы продвинуться дальше: убивать всех недругов на уровне. Вдруг кого пропустишь. Враги медлительны, малочисленны и очень живучи. Уровень показывается на верхнем экране (камеру по всем приметам настроить нельзя), карта на нижнем. Персонажи на ней отображаются цветными галочками, и замечаешь их исключительно по движению – вот что-то дернулось в углу. В сингле меня так и тянуло взвалить все битвы на плечи соратника-Акселя: слишком уж мизерный урон наносит Роксас. В мультиплеере же за подобное поведение пожурят. В финале каждого воина оценят сообразно боевым заслугам и команда сможет полюбоваться на итог: кто показал лучший результат, а кто безнадежно отстал. **СИ**

Kingdom Hearts: 358\2 Days

Платформа: DS
Дата выхода: 2009 год (Япония)



«СИ» в Японии: Street Fighter IV

часть четвертая



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC3, PC
Жанр:
action.fighting.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.streetfighter.com

Незнакомый журналист кричит у меня над ухом: «Парни, это невероятно!» Только что, буквально секунд назад, он уселся за аркадный автомат, на котором запущена играбельная демоверсия Street Fighter 4, не успел еще выбрать бойца, но уже взахлеб рассказывает в микрофон о своих переживаниях: «Я прямо как к легенде прикоснулся! Тот файтинг, который мы знаем и помним, вернулся! Street Fighter стал еще краше прежнего, а выглядит – просто очуметь!»

Дело происходит на E3: Capcom отвела целую комнату на своем стенде под показ аркадной версии Street Fighter, а заодно привезла Super Street Fighter II Turbo HD Remix. За столь внушительным названием скрывается переделка римейка. Когда-то Super Street Fighter II Turbo стала пятым «улучшенным и дополненным» переизданием Street Fighter II для аркад. А теперь – с перерисованной графикой, дополнительными режимами, заново сбалансированным геймплеем и опциями вроде «показать хитбокс персонажа» – появится на виртуальных полках Xbox Live да PSN уже к тому времени, когда вы будете читать эти строки.

Интересно, который из выпусков Street Fighter настолько запомнился моему горластому коллеге? Всего «номерных» частей в истории Street Fighter было четыре, если прибавить к первым трем еще и Street Fighter Zero, на Западе известную как Street Fighter Alpha (ее издали до SF III). За долгие годы – а первая Street Fighter вышла еще в 1987 году – к «истинным» сиквелам прибавлялись римейки, усовершенствованные версии, продолжения (та же Alpha породила целое ответвление с собственной внутренней нумерацией игр) и побочные проекты вроде Street Fighter EX. Самой совершенной и одновременно сложной в плане освоения называют третью Street Fighter, которая по сравнению с предшественницами предлагала куда больше возможностей. Например, в ней была система парирования. Если блокировать неприятельские особые удары обычным способом, здоровье вашего персонажа все равно пошатнется, пусть и не так заметно, как в случае пропущенного удара. А парирование позволяет мгновенно контратаковать и таким образом нейтрализовать прием, произведенный противником. Правда, лишь в том случае, если игрок успеет нажать нуж-



Слева: Каждый аркадный автомат с SF IV на E3 снабдили «инструкцией по применению».

Снизу: Карикатурно выпученные глаза страдающих недругов, по свидетельству продюсера SF IV – своеобразная награда победителю. Дескать, бой ведешь правильно.





ную клавишу ровно в ту секунду, когда по его бойцу попали. Новшества пришлись по вкусу завсегдатаям турниров. Но вместе с тем, как замечает продюсер Street Fighter IV, Ёсинори Оно, «третья часть была чем-то вроде элитного клуба, и если вы не знали досконально все тонкости, вам нечего было и пытаться участвовать в схватках». Не умаляя достоинств SF III, он все же настаивает, что именно второй выпуск наилучшим образом отвечает его идеалам: от поединков получают удовольствие и неофиты, и знатоки всевозможных тонкостей вроде числа фреймов в каждом апперкоте или подсечке персонажа. К слову, именно в SF II впервые появились комбоудары, вернее, возможность объединять приемы в цепочку. Стоит пропустить самый первый, как не успеваешь заблокироваться и от дальнейших – настолько быстро те следуют. Баг, который вовремя не выловили программисты Capcom, превратился в фишку, ставшую настолько характерной и обыденной в современных файтингах, что сложно даже представить время, когда все было иначе. «SF II для меня что-то наподобие Библии: каждый раз, когда я сажусь за нее, получаю стимул стремиться к большему и проявлять упорство в достижении цели», – откровенничает продюсер в одном из интервью.

Не исключено, что затосковавший по былому журналист с ним вполне солидарен и вспоминает именно этот отрывок из саги об «уличных бойцах». Благо он уже подобрал себе персонажа и продолжает делиться впечатлениями с напарником, наговаривая речь в камеру: «Посмотрите, я дерусь за Рю! Парни, это все тот же Рю, вплоть до того, что те же кнопки за знакомые удары отвечают!» Стоп, так что же, перед нами очередной римейк?

Действительно, SF IV не пытается перещеголять SF III – по сути, это перерожденная SF II, файтинг с «двойным», да что там, с «тройным» дном. На поверхности – изменившийся графический облик, трехмерные фоны в сочетании с объемными персонажами, которые, тем не менее, по-прежнему дерутся в двухмерной плоскости. На поверхности же – внезапно разбухшие до невообразимых размеров бицепсы Рю с Кеном и бедра Чунь Ли (и, кстати, у главного дизайнера персонажей Дайго Икено найдется объяснение такому художественному решению!). Если же приглядеться, бросается в глаза удивительное сходство с предшественницей вплоть до похожего управ-



SF IV на Wii

По заверениям Ёсинори Оно, SF IV можно перенести на любую платформу, даже если та не обеспечит качество графики на уровне next-gen консолей или PC. Тем не менее версия для Wii пока не заявлена, хотя, по слухам, в Capcom рассматривают этот вариант.

Сверху: Акума, секретный босс из Super Street Fighter II Turbo, снова вернется… в роли секретного босса.

Capcom трудится над SF IV совместно с Dimps, студией, которой сейчас руководит Таками Нисияма, возглавивший разработку оригинальной Street Fighter. Как рассказывает Ёсинори Оно, однажды Нисияма обедал с Кейдзи Инафуне, начальником отдела разработки в Capcom (Dead Rising, Lost Planet), и другими представителями издательства. Разговор зашел о новом выпуске Street Fighter, и возникла идея привлечь как можно больше ветеранов к его созданию – и тех, кто по-прежнему в Capcom, и тех, кто перешел в другие компании, – чтобы сделать самую лучшую Street Fighter.

Дайго Икено известен в Capcom как художник, который очень любит рисовать мускулы. Сам же он в интервью подчеркивает, что дело отнюдь не в его личных предпочтениях. Когда Икено придумывает облик героя, то следит в первую очередь за тем, чтобы верно отразить его характер. Например, Чунь Ли в его интерпретации – воительница с фантастически мощными ногами. «В оригинальной SF II Чунь Ли была единственной женщиной среди бойцов-мужчин. Чтобы сражаться с ними на одном уровне, она освоила китайское кенпо и довела свою физическую подготовку до совершенства. Неудивительно, что у нее такие мощные бедра, – это объясняется ее ролью как персонажа».

ления – и почти невозможно удержаться от желания доказать окружающим, что ты не забыл, как делать «хадукен». Но всегда остается возможность расширить горизонты, воспользоваться новыми надстройками к знакомой боевой системе. Как признается сам Оно, в правильности избранного пути его убедил пример Сигеру Миямото: тот взялся делать New Super Mario Bros для DS, переосмыслив собственное, более раннее произведение. «Мало просто подновить графику, чтобы переделка впечатляла так же, как оригинал, – поясняет продюсер. – Важно еще и воссоздать атмосферу, передать былой дух. Если мне скажут, что четвертая часть по ощущениям – просто-таки вылитая вторая, для меня это –самый лучший комплимент. Значит, нашей команде удалось добиться цели». Как выясняется, требовать нововведений и прикидывать, кому из бойцов выдать свежий набор особых атак, начали еще коллеги Оно. Но по решению продюсера от вариантов вроде «снабдим Бланку двумя новыми супертехниками» отказались и взамен пересмотрели списки приемов («мувлисты»). Так что знакомым комбинациям клавиш далеко не всегда соответствуютпривычные удары ногой или рукой. Каждый боец слегка преобразился. «Над проектом работают очень творческие люди, и неудивительно, что они захотели воплотить в жизнь что-нибудь необычное, не использовавшееся ранее. Кому же, как не мне оставалось сказать им:ребята, расслабьтесь! Давайте сделаем так, чтобы сохранялся дух SF II, а уж рюшечками потом займемся».



Когда персонаж выполняет «ультра-комбо», камера показывает происходящее так, как если бы действие разворачивалось в полностью трехмерном файтинге.

Графические ухищрения

С таким подходом не возникло даже вопроса, какой быть четвертой части – полностью трехмерной или все же двухмерной. «Если Capcom решит делать 3D-файтинг, ей придется сочинить новую вселенную, потому что Street Fighter такой не бывать», – отрезает Оно. Главная цель, которую поставили перед собой создатели, – добиться, чтобы персонажи на экране выглядели так, будто их только что нарисовали и они внезапно ожили. Переход от плоского скетча к объемной модели давался нелегко. То героев снабжали блестящими реалистичными телами в стиле Virtua Fighter, а то, наоборот, умеряли правдоподобность, но результат выглядел слишком уж простенько и невыразительно. В итоге Дайго Икено нарисовал для каждого персонажа серию скетчей. Создатели моделей прикрепляли эти эскизы к мониторам и затем сравнивали набросок с трехмерным воплощением, чтобы убедиться, что они все делают верно. Похожим способом когда-то изготавливались спрайты, так что преемственность – пусть и невольно – соблюли даже в методах.

Основы мордобоя

Боевая система должна была в первую очередь подчиняться прозрачным и понятным для любого участника правилам (именно поэтому из нее исключили и парирование в духе SF III, и блоки в воздухе). Как замечает Оно, идея комбоударов из SF II настолько развилась, что со временем появились файтинги, сделавшие цепочки ударов супероружием. Если игроку удается начать комбоатаку, то, скорее всего, победа у него уже в кармане. Но в настоящем поединке вроде боксерского одержать верх помогает проницательность – способность угадывать, что предпримет противник, раньше, чем он начнет двигаться. Именно поэтому от концепции линкования пинков и «зуботычин» в SF IV не откажутся, но вместе с тем введут особое, общее для всех бойцов умение – «фокус-атаки» (saving; на Западе его же называют focus attack). Если одновременно нажать комбинацию «средний удар рукой + средний удар ногой» (в аркадных файтингах Capcom традиционно использует шестикнопочную раскладку), персонаж принимает особую стойку, урон от одного неприятельского приема «съедается» и затем герой проводит собственный. В зависимости от того, как долго игрок зажимает клавиши, ответная атака может быть слабой, сильной (опрокинет противника, на время парализовав, и даст шанс пнуть его еще раз) или же –на максимальном уровне «зарядки» – сильной и неблокируемой. От пари-

рования нововведение отличается тем, что не зависит от скорости реакции. Вдобавок сам прием более очевиден – парировать удар можно и случайно, при этом не заметив характерной световой «вспышки» и не осознав, что произошло. Новичкам, по замыслу Оно, техника пригодится и такой, какой есть, а для мастеров припасли возможность прерывать анимацию особых ударов (по терминологии файтингов – сделать «кансел») и ошарашить противника неожиданным переходом к сейвингу. Трюк отнимет половину линейки суперэнергии, но позволит, например, избежать наказания за провальный «спешал» – отменив сперва его и запустив «сейвинг», а затем прервав «сейвинг» отскоком в сторону.

К суперударам (отныне их называют «супер-комбо») добавились «ультра-комбо». Под «ультра»-энергию, которая на них расходуется, отведена специальная шкала. Она заполняется по мере того, как персонажа колошматит неприятель. Чтобы отомстить обидчику, достаточно нажать три клавиши атаки разом. Только показывая ультра-комбо, камера сменит угол обзора: подлетит к бойцам вплотную, чтобы получше показать выпученные глаза и расплющивающиеся о кулаки щеки.

Все особенности вводятся не с целью уравнять шансы новичков и ветеранов, а чтобы не складывалось ощущения, будто SF IV – это «элитный клуб для своих». Судя по всему, в Capcom хорошо знакомы со стилем боя «no perfect»: не дать сопернику победить идеально, если уж не выходит перехватить инициативу. «Я настаиваю, что игра – это способ развлечься, – говорит Оно. – С творческой точки зрения, легче сделать игру, которая позволяет вам одержать верх, но очень сложно сделать такую, которая предполагает возможность потерпеть поражение. Причем чтобы вы все же не охладели к ней и рвались снова испытать свои силы».

Кто выйдет на битву?

В аркадном ростере Street Fighter IV значатся восемь бойцов из Street Fighter II (Рю, Кен, Чунь Ли, Бланка, Дхалсим, Е. Хонда, Зангиев и Гайл), а также четыре злодея – Балрог, Вега, Сагат и М. Бизон. В консольных вариантах непременно засветятся Дан Хибики и Фей Лонг, а ряды негодяев пополнит Акума (Гоуки в японской версии) – как и в Super Street Fighter II Turbo, он станет секретным боссом для одиночной кампании.

К сложившейся команде добавятся четыре новобранца: Кримсон Вайпер (C. Viper), Авель (Abel), Эль Фуэрте (El Fuerte), Руфус. Ранее не казавший носа помощник Бизона, Сет (Seth), станет финальным боссом. По словам Ёсинори Оно, все новые персонажи были намеренно придуманы такими, чтобы у геймеров складывалось ощущение, будто они когда-то раньше испытывали в деле этих бойцов. Дескать, если сделать их совсем уж не похожими на предшественников, за них не захотят играть, а возьмут взамен знакомых героев.

Так, например, Кримсон Вайпер, как ее характеризует продюсер, – «образчик стандартного бойца». Шпионка американского происхождения стала первым же персонажем, которого я выбрала, дорвавшись до Street Fighter IV: во-первых, дизайном она напомнила мне Ванессу из King of Fighters, во-вторых, судя по роликам, была довольно проворной. На практике «Гадюка» и впрямь оказалась очень быстрой и… обычной. Удары локтем, подсечки, прием с забрасыванием противника файрболлами и шаровыми молниями – никакой экзотики. Прореслер Авель напоминает Зангиефа, но опережает того по скорости. А еще ему не нужно стоять вплотную к противнику, чтобы схватить недруга. Горячий мексиканец Эль Фуэрте по стилю близок к Гаю из Street Fighter Alpha. Он быстро двигается, и любой стремительный наскок (он же «дэш»: «вперед-вперед» или «назад-назад» на аналоговой рукояти) у него комбинируется с другими приемами, причем вариантов таких продолжений – множество. «Street Fighter Alpha была настолько быстрой, что полностью задействовать арсенал Гая не удавалось. Но Эль Фуэрте сражается в более медленной игре и, следовательно, тот же арсенал можно использовать более стратегически», – поясняет Оно.

Неожиданнее всего ведет себя толстопуз Руфус, американец, который стремится стать мастером боевых искусств (да-да, в точности как увесистый герой «Кунг Фу Панда»). Глядя на его внушительный живот, как-то сомневаешься, что такой тяжеловес способен на подсечку. Так и есть: Руфус садится на пятую точку и от души лупцует противника пухлыми ручонками. Но остальные приемы по его внешности не вычислишь. Кажется, что каждый удар героя должен быть медленным и мощным, а он оказывается быстрым и довольно слабым. Думаешь, что пузо уж точно не даст ему крутиться на месте, точно балерине, а Руфус крутится, да так, что противника буквально измолотить животом успевает. Самое удивительное, что по сравнению с ним даже Вайпер выглядит подозрительно неторопливой!

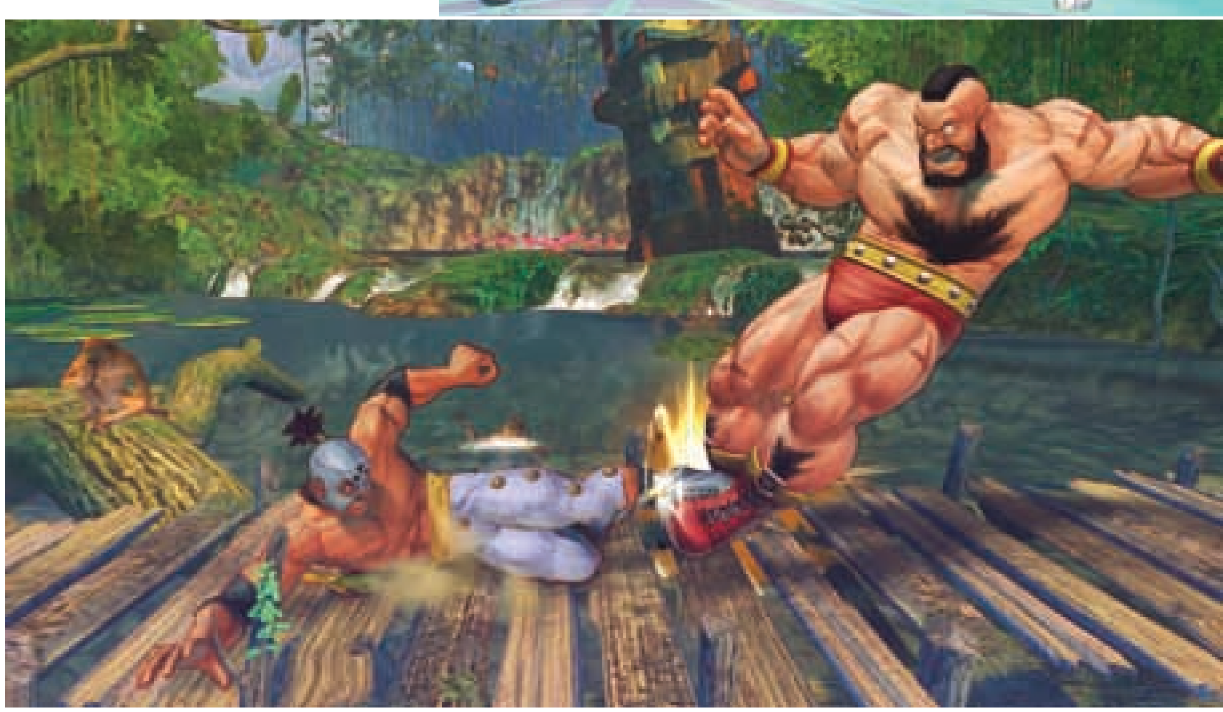
Дорогу ветеранам!

По сообщению журнала Famitsu, в документации Capcom четвертая Street Fighter сперва значилась под кодовым именем «R35» – дескать, игра для тех, кому за тридцать пять. Судя по тому, что нам поведал Ёсинори Оно в личном интервью (его вы прочитаете на соседних страницах), название было выбрано не потому, что молодежь не заинтересуется SF IV. Он не устает подчеркивать: четвертая часть создается специально для тех, кто когда-то играл в файтинги, а потом забросил. Вдобавок, когда сам продюсер проходил SF II, ему было за двадцать, а сейчас уже за тридцать пять – отсюда и цифра в шифре. Кроме того, по расчетам Оно, к переосмыслению старого хита непременно должны были приложить руку те разработчики, которые пестуют сериал с самого начала, и если бы четвертый выпуск не получил «зеленый свет» сейчас, то, возможно, Capcom навсегда упустила бы шанс возродить Street Fighter. Но вместе с тем у всех давних поклонников – свои, зачастую ностальгические представления о знаменитом файтинге, и разработчикам SF IV предстоит оправдать не просто высокие, но даже завышенные ожидания. Разумеется, на словах все просто: до выхода окончательной версии любая команда наобещает вам грандиозный хит просто потому, что гордиться своей работой – вполне естественно. В ком-то, правда, сомневаешься, а вот Ёсинори Оно доверяешь легко и сразу. И потому, что его видение новинки на редкость целостное, и потому что чувствуется: он такой же поклонник Street Fighter, как и самые заядлые геймеры.

Посередине:
Приемы-«сейвинги» легко выполнит и начинающий игрок, и ветеран. Разница лишь в том, что мастер сможет использовать эту новую особенность более виртуозно.

Снизу:
Изначально предполагалось, что все удары будут обсчитываться с помощью системы трехмерных столкновений, однако затем разработчики вернули «хитбоксы».





Интервью: Ёсинори Оно



Хайди Кемпс



Наталья Одинцова

Моя встреча с Ёсинори Оно проходила в рамках тура «СИ» по японским студиям. На интервью продюсер пришел в футболке с изображением Зангиева, но покорил нас с переводчицей Женей вовсе не этим, а искренней любовью к Street Fighter и просто-таки заразительным энтузиазмом. Те же впечатления остались и у Хайди Кемпс, нашей корреспондентки в Штатах, которая пообщалась с Оно на выставке Capcom в Лос-Анджелесе. Перед вами – итог этих бесед.

?Почему вы решили заняться продюсированием, ведь когда-то вы были разработчиком и даже сочинили открывающую мелодию к Street Fighter III?

По сути, так решило начальство: я занимался продюсированием звука, и мне сказали: «Раз ты с этим справляешься, то и целиком проект вытянешь!»

?В вашем послужном списке – не только файтинги, но и игры жанра action\adventure. Это каким-либо образом сказалось на вашем подходе к файтингам?

Файтинги можно сравнить с шахматами, а Onimusha и схожие с ней игры больше походят на романы. Последнее время Capcom очень часто делает экшны и вот теперь решила вернуться к истокам: вспомнить на примере Street Fighter, каково это – создавать шахматы. В случае с файтингами нужно подготовить свод правил, а в случае с экшнами – расписать все подробности истории. Так как это разные жанры по системе, то между ними мало чего общего и единственное сходство – это, наверное, то, как целиком процесс разработки организуется. Нужно составить расписание, распределить обязанности и т.д.

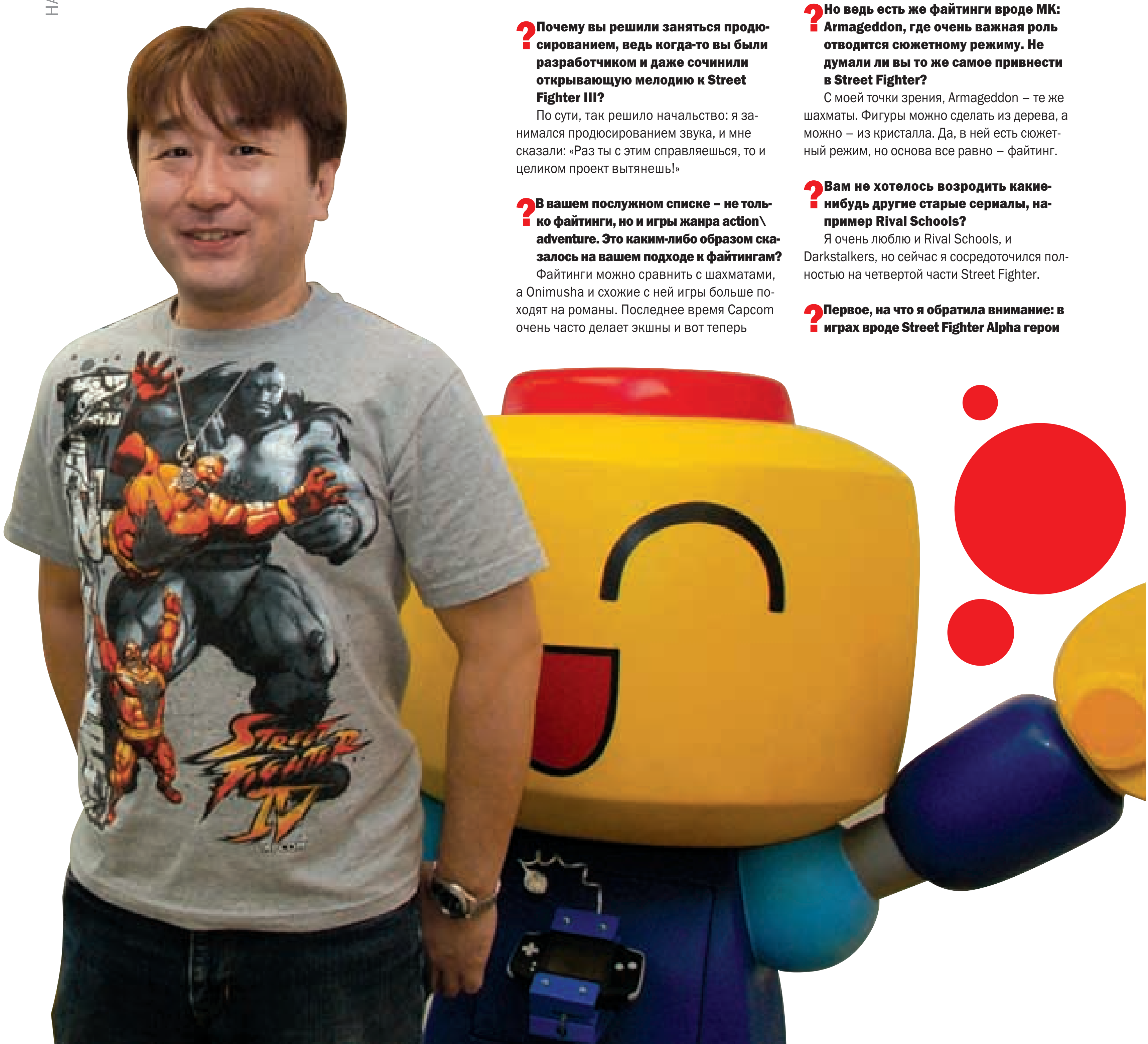
?Но ведь есть же файтинги вроде MK: Armageddon, где очень важная роль отводится сюжетному режиму. Не думали ли вы то же самое привнести в Street Fighter?

С моей точки зрения, Armageddon – те же шахматы. Фигуры можно сделать из дерева, а можно – из кристалла. Да, в ней есть сюжетный режим, но основа все равно – файтинг.

?Вам не хотелось возродить какие-нибудь другие старые сериалы, например Rival Schools?

Я очень люблю и Rival Schools, и Darkstalkers, но сейчас я сосредоточился полностью на четвертой части Street Fighter.

?Первое, на что я обратила внимание: в играх вроде Street Fighter Alpha герои



выполняли суперудары почти мгновенно. Лишь короткая пауза разделяла ввод команд и их исполнение. Но теперь нам сперва показывают довольно долгий видеоролик, и только потом персонаж выполняет суперудар.

Ах да! Мы так сделали по двум причинам: во-первых, чтобы игрок, который удачно выполнил прием, почувствовал вкус победы, а во-вторых, чтобы его противник более остро ощутил весь трагизм провала, увидев страдания несчастного бойца, которого этим суперударом размажет. Я считаю, что это естественное развитие концепции, которая впервые была воплощена в жизнь в Super Street Fighter II Turbo. Помните, как вам показывали особую картинку, если вы добивали врага суперкомбо? В предыдущих Street Fighter такого не было, и мы обнаружили, что наша хитрость работает как и задумывалось: победителю помогает почувствовать себя отлично, а тому, кому достается на орехи, – что жизнь не удалась *смеется* SF IV просто развивает эту идею. Мини-ролик сохраняет дух безбашенности Street Fighter, который многим фэнам по душе.

?Насчет безбашенности и крутости… Мне очень нравятся новые персонажи. Как вы их придумали?

Я вижу ростер в любой Street Fighter чем-то вроде гигантского пазла-мозаики. Мы начинаем с чистого листа, но в каждом выпуске приходят новые персонажи и занимают место, которое раньше пустовало. В SF IV будет оригинальная дюжина из SF II CE, но в той головоломке не хватало нескольких деталей. Мы прикинули, кем бы можно было дополнить список.

?Сколько времени у вас уходит на создание одного нового героя?

Дизайном персонажей занимается Дайго Икено – возможно, вы уже видели его иллюстрации к Street Fighter III. Когда он действительно увлечен проектом, то невероятно быстро придумывает новые эскизы. Но если вы примете в расчет всю редактуру и подгонки, между появлением первого рисунка и окончательного могут пройти месяцы. И это только начало.

Когда внешний облик утвержден, мы начинаем придумывать навыки персонажа и то, как они впишутся в игру в целом. Так проходит еще несколько месяцев. Потом наступает черед моделирования,а это тоже не один месяц… Словом, уходит примерно год, чтобы действительно проработать героя. Конечно, мы трудимся над всеми сразу. Нас очень радует, что мы решили использовать 3D, потому что менять что-то в полигональных моделях неизмеримо проще, чем перерисовывать набор спрайтов… *смеется*

?Кстати, у меня сложилось такое впечатление, что при переходе от двухмерного геймплея к трехмерному разработчикам сложнее всего дается анимация. Когда персонажи изображаются при помощи спрайтов, передача движений не отличается большой детализацией. И в результате схватки проходят слегка быстрее. А вот в случае с полигонными моделями нужно очень много промежуточных поз, чтобы все выглядело убедительно, и от этого сам геймплей воспринимается как более медленный. Как вы справились с этим техническим моментом?

Отличный вопрос! Билд, который мы показывали на GDC, очень страдал именно от данного недостатка. Мы поступили следующим образом: посчитали все фреймы и сравнили их с ударами руками и ногами в оригинальной SF II. Теоретически они должны были совпасть – по крайней мере в том, что касается временной протяженности фреймов. Но, поскольку наша игра идет при шестидесяти фреймах в секунду и рука Рю движется очень плавно вместо того, чтобы сделать вот так… *имитирует резкое движение спрайта* Все выглядит весьма странно, как оптическая иллюзия. Как будто бой происходит при замедленной съемке и вы не можете сразу же произвести следующий удар. После этого мы проанализировали результаты бета-тестов и отзывы пользователей, видевших первый билд, и еще раз пересмотрели все техники в игре. Если вы приглядитесь, то заметите, как мы схитрили. С полигонными играми так не поступают, но теперь, когда ваш персонаж бьет ногой или рукой, количество фреймов анимации уменьшается. Нам кажется, что благодаря этому мы придали четвертой версии больше «стритфайтеровости», чем было в раннем билде *смеется*

?И именно поэтому вы отказались от системы трехмерных столкновений в пользу хитбоксов?

Да, именно поэтому. Мы изменили столкновения, заставили наших сотрудников проанализировать сцены буквально по кадрам, чтобы убедиться, что вещи движутся и выглядят так, как должны. Это заняло немало времени, и, возможно, нас в компании теперь считают психами, но мы думаем, что проверки действительно окупились!

?А какими характеристиками должен отличаться персонаж, чтобы попасть в ростер Street Fighter?

Когда я давал интервью по Onimusha: Dawn of Dreams, меня все время спрашивали насчет новой Street Fighter. Спрашивали так часто, что мы поняли: судьба Street Fighter волнует игроков во всем мире, и нам не следует учитывать только интересы японского рынка. Поэтому добавили американца Руфуса, американку Вайпер. Так как во Франции много фанатов аниме и манги, сделали француза. Еще ввели мексиканца. Можно было бы поставить испанца, но нужен был очень задорный герой-живчик, поэтому решили все-таки остановиться на латиноамериканце. Русских в этот раз нет, но мы обязательно подумаем над этим, и в следующий раз может появится еще один русский боец. До нас не дошел голос России в этот раз.

?Зачем вы сделали Руфуса? В последнее время создатели файтингов просто-таки полюбили пухлых героев. Мы даже решили, что это своеобразный японский заговор.

Со времен Хонды не было таких персонажей, и мы решили: пусть будет. Может, американцы посмотрят и решат: надо же, и такой герой способен драться.

?К слову о Зангиеве, почему вы русских такими изображаете?

В Японии считается, что русские крупные, мощные. Я даже не сомневался, что все так и обстоит. То есть мужчины – гиганты, а вот женщины – как гимнастки, которые на Олимпийских играх выступают, полная противоположность.

?Не хотите ввести в Street Fighter гостевых персонажей?

Лично я бы сам с удовольствием этим занялся, но сложность в том, что в таких проектах обычно участвуют две компании и очень тяжело сохранять баланс: если одного бойца сделать сильнее, другая компания обидится и так далее. Я бы не хотел за это отвечать *смеется*

?В домашних версиях SF IV нам удастся подраться с противниками в онлайне, но этот режим вы затачиваете в первую очередь под тех, у кого есть broadband-подсоединение к Интернету. А как же все остальные?

Технически сложно уравнять шансы в этом случае: если у человека не очень хороший Интернет, то тут уже Capcom ничего поделать не может. Зато в наших силах организовать проверку качества соединения, и тех, у кого быстрый Интернет, стыковать с теми, кто находится в похожих условиях. Даже если получилось, что поединок ведется не на равных условиях, человеку с не очень хорошей связью будут постоянно высылаться напоминания, чтобы он знал, из-за чего именно возникают сложности. Дескать, проиграл, но не потому, что хуже знает персонажа, а потому что техника подвела. **СИ**

Снизу: Удивительно, но пузатый Руфус – один из самых быстрых персонажей.



Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Слияния и поглощения в игровой индустрии – основной тренд нескольких последних лет. Не так давно примеру зарубежных коллег последовала Россия. Сперва фирма «1С» купила издательство «Бука». А затем произошло еще более близкое нам событие. Медиакомпания Gameland (которая и выпускает «Страну Игр») приобрела издательство Mediasign, также специализирующееся на прессе для энтузиастов. Осенью журналы Mediasign (двенадцать штук, включая «Вышиваю крестиком») переедут в наш расширяющийся офис и будут сидеть рядом с нами. Если говорить об игровой теме, то к «Стране Игр» и «PC ИГРАМ» добавятся PC Gamer и PSM. С точки зрения читателя, мало что изменится; закрывать или объединять журналы никто не собирается. Благо, между всеми четырьмя игровыми изданиями нет почти ничего общего. Но теперь мы будем помогать друг другу, делиться информацией и ресурсами, так что нам станет немного проще готовить для вас публикации. Конечно, все это меркнет по сравнению с созданием монстров вроде Square Enix, Sega Sammy, Namco Bandai и Activision Blizzard, но тем не менее смысл изменений ровно тот же. Вместе гораздо проще достигать новых вершин и делать всякие разные интересные вещи, будь то выпуск игр или журналов о них.

НОВЫЕ ТЕМЫ



Авторские колонки

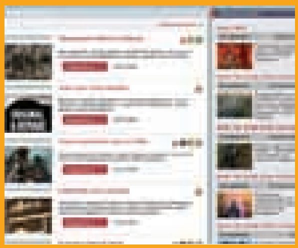
Спецматериалы и интервью



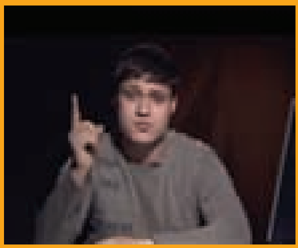
Смотрите также



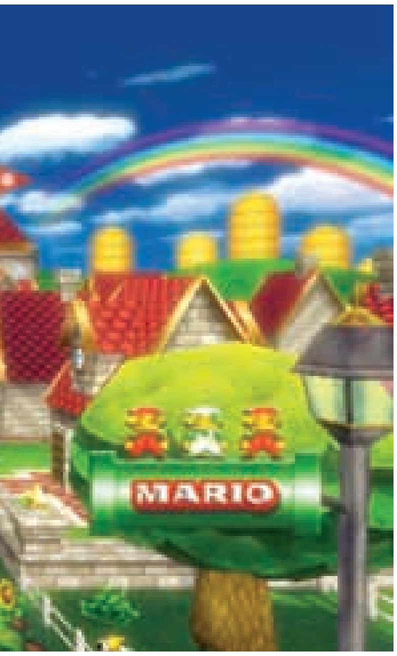
Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парады

Хит-парад Великобритании

1	Soul Calibur IV	Ubisoft
2	Wii Fit	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo
4	Wall-E	THQ
5	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Lucasarts
6	Guitar Hero: On Tour	Activision Blizzard
7	Wii Play	Nintendo
8	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
9	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
10	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts

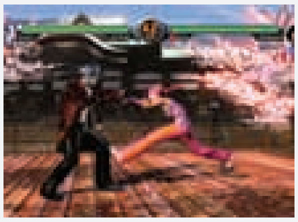
Хит-парад Японии

1	Dragon Quest V	Square Enix	DS
2	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 15	Konami	PS2
3	The Legend of Heroes: Sora no Kiseki the 3rd	Falcom	PSP
4	Gundam Battle Universe	Namco Bandai	PSP
5	Siren: New Translation	Sony	PS3
6	Home Teacher Hitman Reborn! DS: Flame Rumble Hyper - Moeyo Mirai	Takara Tomy	DS
7	Wii Fit	Nintendo	Wii
8	Wario Land: Shake	Nintendo	Wii
9	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 15	Konami	Wii
10	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii

События прошлых лет

Год назад

Анонсирован мультиплеер в версии Virtua Fighter 5 для Xbox 360. Начался бета-тест сервиса Steam Community.



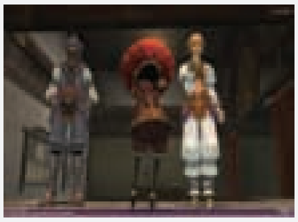
Пять лет назад

Остановлено производство GameCube, издательство 3DO продало торговую марку Might and Magic



Восемь лет назад

Sega отказалась от участия в Tokyo Game Show, Square начала работу над собственной сетевой службой.





Новые темы



Игровая индустрия Швеции

В стране заснеженных равнин и кристально чистых озер помимо разработчиков, имена которых у всех на слуху, трудятся и десятки совсем неизвестных команд.

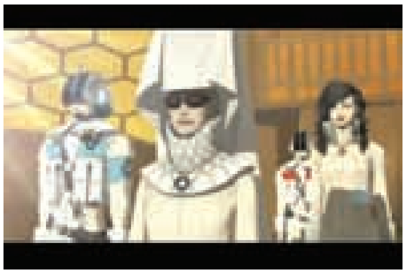
Читайте на странице 145



История Tomb Raider

Как получилось так, что Лара Крофт стала самым известным женским персонажем в игровой индустрии? Эксперты передачи «В фокусе» изучили историю сериала Tomb Raider и готовы раскрыть вам все его секреты.

Смотрите с 8 сентября на канале Gameland.TV



Мир Shin Megami Tensei

Киберпанк и мистика гармонично соединяются в одном мире, который состоит из одиннадцати игр, пяти независимых ответвлений, сотен томов манги и целого аниме-сериала.

Смотрите с 15 сентября на канале Gameland.TV

Уилл Райт



Этим летом нам удалось встретиться с Уиллом Райтом в Лос-Анджелесе, на мини-выставке EA. Создатель The Sims охотно отвечал на наши вопросы: и о новом проекте Spore, и о перспективах использования научных концепций в играх, и о секрете популярности новинок «от Уилла Райта». Интересно, что на Spore он возлагает иные надежды, чем на The Sims. Почему? Ответ вы найдете в этом интервью.



Хайди Кемпс

Уже в сентябре Spore появится в магазинах по всему миру. Как долго вы ей занимались? Года четыре?

Лично я этим проектом занимаюсь лет семь.

Вот это да! Расскажите, а как игра менялась в ходе разработки?

Мы очень много времени уделили созданию прототипов для Spore. Несколько лет просто изучали все стороны проекта. За этот срок команда создала около двухсот прототипов…

Двухсот? Да уж, это много. А что в них, например, было?

Там просчитывались межзвездные взаимодействия, различные этапы эволюции и тому подобное. После того как общий дизайн игры был утвержден, мы от него почти не отступали. Что-то получилось даже лучше, чем планировалось. Брайан Эно, например, к середине разработки подготовил программное генерирование музыки – мы этого не ожидали. Мультиплеер за прошлый год тоже очень сильно развился. Но основные идеи почти не менялись.

Spore чем-то напоминает SimEarth, но сильно отличается от вашего прошлого крупного проекта, The Sims. Героями там стали обычные люди, с которыми игрокам было просто себя ассоциировать.

Да, все верно.

Как вы думаете, почему звери из Spore тоже оказались успешными? Судя по количеству созданных существ, они явно пользуются популярностью.

Интересный вопрос. Мы подробно разобрали такие проекты, как Pokemon или Neopets. У Neopets, кстати, очень большая женская аудитория. В подобных играх хорошо развиты социальные аспекты: люди могут путешествовать по виртуальным мирам и вести себя в них хоть дружелюбно, хоть агрессивно. По сути дела, вы просто исследуете разные пути развития сюжета. И именно это я хочу дать геймерам – возможность создать свои интересные истории. Spore каждый раз преподнесет вам какой-то новый сценарий.

Когда состоялся первый релиз The Sims, хардкорные геймеры сперва не поняли, что делать с социальными возможностями The Sims. Игру обсуждали в Интернете. Один начинал: «Вот, этот парень сделал то-то и то-то», и на его сообщение кто-нибудь отвечал рассказом о собственных впечатлениях. Каждый находил в проекте что-то свое, и постепенно люди осознали, что им преподнесли уникальную игру с открытым финалом. По-моему, такие вещи нравятся людям любого возраста и пола. Все хотят чувствовать, что именно от них зависит развитие истории.

В The Sims можно было, например, воссоздать друзей и родственников и смотреть, как они вытворяют разные глупости. А в Spore ничего подобного нет – здесь персонажи не похожи на людей. Как вы считаете, что же в существах Spore так нравится игрокам?

Взгляните, например, на «Звездные войны» или фильмы Pixar, в них часто действуют совсем не похожие на людей герои. Но внешность не имеет никакого значения. Главное, чтобы сами персонажи отличались интересными характерами и друг с другом взаимодействовали. И как раз это у нас есть. На каждом этапе развития ваши существа с кем-то дружат, с кем-то воюют. Отношения между героями бывают самыми разными.

Как вы думаете, почему ваши игры пользуются таким успехом?

Возможно, потому, что они напоминают скорее детские игрушки или какие-то инструменты







для творчества, чем, например, фильмы. Немало разработчиков будто завидуют кинокомпаниям и пытаются заимствовать у них творческие приемы. Игрушки же более универсальны и по определению интерактивны. Другая причина успеха в том, что многое мы просчитываем еще на ранних стадиях разработки – делаем прототипы, пробуем разные идеи. Некоторые концепции после этого серьезно развиваются, но почти 90% всех предложений отвергается. Это грустный, но необходимый процесс. Так можно сэкономить время и деньги и потратить их на что-то более полезное.

Как считаете, в каком направлении Spore будет развиваться дальше?

В игре два аспекта. Во-первых, это понятный каждому учебник по биологии и прочим наукам, во-вторых – инструмент для творчества. Мы хотим, чтобы действие было масштабным, но оставалось для каждого игрока очень личным. По-моему, Spore научит людей преподавать сложные предметы в интерактивной и занимательной форме.

Думаете, в Spore есть образовательный элемент?

Мне не хочется учить людей, мне хочется заряжать их энергией. Если я вдохновлю человека идеей, он сам углубится в вопрос, без моей помощи. И такой энтузиаст уже не нуждается в понукании. Компьютерные игры, как мне кажется, намного лучше подходят для мотивации людей, чем для их образования. А когда человек заинтересован, можно заниматься его просвещением. В противном случае преподавать что-то очень сложно.

Spore затрагивает непростые темы, но сильно их упрощает. По-моему, вы бы могли запросто сделать что-то посложней, что-то более близкое к научной точке зрения. Не думаете ли вы, что излишняя доступность ограничит свободу творчества?

Не ограничит. Наоборот – станет руководством к действию. Если после игры в Spore кто-то захочет всерьез изучать вопросы биологии и эволюции, возможностей для этого в мире множество. Я просто показываю игрокам историю жизни на планете. Ее прошлое и возможное будущее. Кто-то увидит, например, что с игрой пересекается и геология с астрономией.

Вы говорили, что хотите вдохновлять людей своими проектами. А вдохновляют ли вас самого другие игры?

Как ремесленника – да. Я смотрю на дизайн уровней и тому подобное. Особенно мне нравятся игры Nintendo. В этой компании умеют выходить за рамки привычного. В техническом плане мне понравилась GTA IV. Знаете, это как увидеть хорошую мебель и полюбоваться узором. Если же говорить о тематике для своих проектов, то здесь меня больше вдохновляют книги и кино. Для космической фазы Spore я многое взял из любимых старых научно-фантастических фильмов.

Что вы думаете об искусственном интеллекте в современных играх?

Я не совсем понимаю, что многие имеют в виду, когда говорят об «искусственном интеллекте». В нашем редакторе существ работает довольно продвинутый AI, и многие наверняка даже его не заметили. Он просчитывает, например, какую координату в третьем измерении хочет ввести игрок, передвигает ту или иную часть тела персонажа по экрану. Именно такие вещи позволяют сделать очень простой редактор. Но это далеко не очевидно.

Искусственный интеллект – это просто огромный набор разных навыков, за счет которых программа начинает работать более эффективно. Этот термин подходит не только для симуляции поведения человека.

Давайте поговорим о вашем прошлом. Над какой игрой вам больше всего понравилось работать?

Для меня все они интересны, но одни оказались сложнее, другие – проще. SimAnt, например. Кстати, очень увлекательная игра вышла. Я и мой друг Джастин МакКормик сделали ее всего за десять месяцев. Сегодня такое и представить сложно! Теперь десять месяцев превращаются в шесть лет. *смеется* Над The Sims я работал даже семь лет!

Думаете, такие большие сроки идут на пользу играм?

Когда как. Нужно смотреть на концепт и продумывать, сколько времени на что потратить. Если я знаю, что игра не получится отличной, то даже не возьмусь за нее. А если ради великолепного результата придется работать семь лет – значит, так тому и быть. Это лучше, чем выпускать недоработанный продукт через пару лет. The Sims и дополнения к игре продались тиражом в сто миллионов копий. Если поделить на семь лет, получим пятнадцать миллионов на год. Если бы я потратил на игру два года, гарантирую, так хорошо она бы не продавалась.

Вы считаете, что Spore ждет такой же успех, как и Sims?

Сомневаюсь. За долгий срок Spore может стать успешной в разных медиаформатах. Это сериал очень гибкий, и его можно превратить, например, в телешоу. С The Sims такое проделать тяжело. Однажды Spore может стать такой же популярной, как и The Sims, но не только в качестве игры.

Какие еще науки, по вашему мнению, стоит показать в играх?

Любые. Если о чем-то можно написать книгу, то и игру реально сделать. Вопрос только в том, удастся ли обеспечить доступный и интересный геймплей. Многие об этом просто не думают. СИ







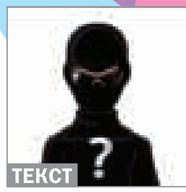
Эволюция BRAID

Часть вторая: подумай и раскрась

Мы начали эту серию статей* с абстрактных экспериментов с цветом. Однако, как бы мне ни нравилась идея возникновения Braid из первобытного водоворота красок, мое первое задание было несколько иным. Джонатан прислал мне скриншот и предложил «перерисовать» его.

* См. «Страну Игр» #16(265).





ТЕКСТ
Дэвид Хеллман

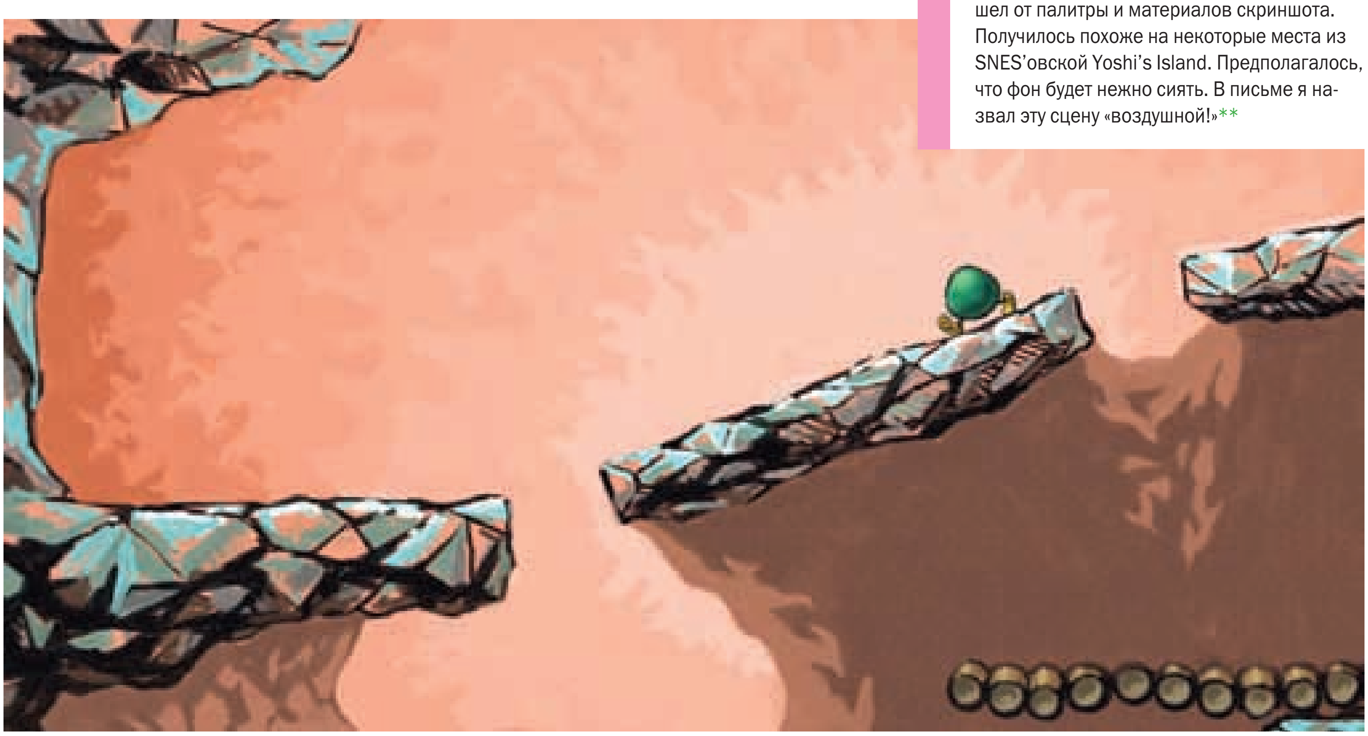
1

Прог-арт
Вот он, во всей красе программистского художества. Впрочем, хоть игра и выглядела грубо, с точки зрения функциональности она оказалась уже достаточно продвинутой. Ключи, переключатели, лестницы, шипы, монстры и человечек в деловом костюме – все было на месте. Если вы дочитаете статью до конца, на десерт я покажу вам, как сильно (или как мало!) изменился этот экран в финальной версии игры.



2

Первый шаг
Моя первая попытка. Я сознательно отошел от палитры и материалов скриншота. Получилось похоже на некоторые места из SNES'овской Yoshi's Island. Предполагалось, что фон будет нежно сиять. В письме я назвал эту сцену «воздушной!»**



** В оригинале использовано слово «ethereal!»

4



Древние руины (TM).



3

Танцоры на краю времени

Еще один свежий подход. На заднем плане почему-то изображены танцующие фигуры. Описывая Braid, Джон использовал фразу «умозрительные миры»***, так что я попытался организовать пространство нетривиальным образом и оформил фон рисунками, на первый взгляд посторонними, но соответствующими общей теме. (При чем тут танцоры? Не скажу.) Непосредственно эту идею мы не использовали, однако нашли другие способы «непрямого» раскрытия истории. Но об этом позже.



5

Игра цвета

Здесь больше всего удалась палитра, деликатное смешение бледно-голубого, желто-зеленого и оранжево-розового оттенков. Я люблю использовать цвета с низким уровнем самоуважения – они с большей радостью идут на уступки друг другу. Например, этот бледно-голубой – на самом деле не голубой, а серый с равными примесями зеленого и желтого. Однако в контексте он кажется голубым… по крайней мере мне. Существуют и более выразительные примеры такого эффекта – например, в работах Джозефа Алберса****.

Я снова попытался представить мир идей с помощью абстракции. Я написал Джонатану, что мы могли бы скомпоновать фон из нескольких слоев, движущихся относительно друг друга, так что более удаленные перекрывались бы ближними в различных вариациях. Такой прием применяется во многих играх, но я хотел избавиться от четких объектов на заднем плане, чтобы все фрагменты имели расплывчатые края и растворялись в окружении. Эту идею мы использовали – сливаясь, акварельные фоны игры создают нечеткие, двусмысленные образы.

*** В оригинале: «thought-conjecture-worlds».

**** Джозеф Алберс – немецкий художник и математик, автор книги «Взаимодействие цветов».

Оригинал статьи вы можете прочитать в журнале Дэвида Хеллмана по адресу www.davidhellman.net/blog

Обзор Braid ищите в рубрике Live Network Channel.

6

Таинственный угол

Ах, Регулятор Оттенков, старый друг… Основное изменение здесь – листья. Я придумал, что листья будут плавно приближаться к экрану и оставаться на нем, как будто мы смотрим на фон снизу вверх. Я снова попытался развить идею «умозрительных миров» и двусмысленности пространства, но получилось как-то очень прямолинейно.

Когда я показал этот вариант Джонатану, ему бросился в глаза странный прямоугольный вырез внизу центральной платформы – весьма подозрительное геометрическое «отклонение от нормы», особенно для головоломки, в которой игрок будет искать смысл во всех деталях уровня. Нехорошо получилось бы, если бы пользователь тщетно пытался найти функциональное применение чему-то, что было помещено в игру из чисто эстетических соображений. В дальнейшем я постепенно научился избавляться от элементов, которые могут отвлечь или сбить с толку.





7

Путь в тысячу миль

Переместимся в будущее – вот во что этот древний прототип превратился в финальной версии игры. Ура!

Вы, наверное, думаете: «Погоди-ка, Хеллман, ты сказал, что собирался убрать всю ерунду, несущую чисто эстетическую функцию. Однако, как я вижу, тебе заплатили за то, чтобы ты нарисовал миллион маленьких листочков и водорослей. Не пытался ли ты ввести нас в заблуждение?» Совсем нет! Фокус в том, чтобы изобразить эти заросли как единую массу, которую игрок воспринимает обобщенно и не тратит умственные усилия на прочесывание ее в поисках элементов, нужных для решения головоломок. По моему мнению, игра представляет свои важные понятия довольно изящно, так что вы быстро поймете, на что обращать внимание. Но мне, конечно, интересно, что по этому поводу думают другие. **СИ**

Игровая индустрия Швеции



Максим Михеенко

В наш век сверхзвуковых скоростей и нанотехнологий консолидация нескольких игроков на рынке для более успешного взаимодействия происходит практически в любой отрасли – Renault с Nissan разрабатывают новый автомобиль для российского рынка, Activision с Blizzard покушаются на лавры ведущего издателя видеоигр в мире, а скандинавских разработчиков объединяет Nordic Game Program, основная цель которой – обеспечить качественными играми детей и молодежь. На сегодня рынок компьютерных и видеоигр Скандинавии (а это, напомним, Швеция, Дания, Исландия, Финляндия и Норвегия) по величине шестой в мире. Между тем существует ряд проблем, тормозящих развитие отрасли. Если провести параллели, то можно сказать, что в сходном положении находится и наша индустрия. Как и в России, в Скандинавии лишь немногие игры окупаются благодаря продажам на родине – остальные приходится ориентировать в первую очередь на внешний рынок, выбирая популярные «там» темы. Положение осложняется еще и тем, что в каждой стране Скандинавского полуострова свой официальный язык, и многочисленные локализации влетают разработчикам в копеечку. Потому игры частенько выходят только на английском, что, конечно же, очень обижает патриотичных северян. Нельзя забывать и о зависимости большинства крупных студий от зарубежных партнеров. «Родных« издателей в Скандинавии вообще мало – навскидку вспоминается только Paradox. Остальные – слишком уж мелкие игроки на мировом рынке. Немудрено поэтому, что компании региона, причастные к производству игр, стараются консолидироваться. Показателен в этом смысле пример Швеции. В июне 2007 года в истории игровой индустрии этой страны произошло важное событие: ассоциация разработчиков Spelplan-ASGD и представлявшая интересы издателей компания MDTS объединились, создав организацию с простым названием Swedish Games Industry. Этот шаг во многом был связан с усиливающейся конкуренцией игр с кино и телевидением, оспаривающими звание самого популярного развлечения. Как и во всем мире, в Швеции идет негласная борьба за кошельки покупателей – феноменальные продажи GTA IV, в первые дни после релиза превзошедшие сборы множества крупных голливудских блокбастеров, еще одно тому подтверждение. А вот телевидение постепенно сдает позиции: популярность в стране компьютерных и видеоигр растет, тогда как интерес активной части населения к обыкновенным телепередачам падает. Для Бо Андерссона, одного из отцов-основателей Grin, как и для целого поколения молодых шведов, «игры – это и есть ТВ. Телевидение нового поколения».

Коль скоро игровая индустрия стремительно развивается, для нее требуется все больше квалифицированных специалистов. Возникает законный вопрос: откуда же приходят новые люди? В Швеции есть несколько высших учебных заведений, где обучают необходимым для работы в геймдеве профессиям. В первую очередь это Стокгольмский университет, Королевский технологический институт и Гётеборгский университет. На лекциях студенты знакомятся с современными программами (Visual C++, Maya, 3ds Max), а на практических занятиях и в качестве дипломных проектов ваяют собственные игрушки. Обычно всех учащихся еще до окончания университета расхватывают ведущие разработчики – в первую очередь Grin и DICE. Обучить новейшим принципам работы людей, только что сошедших со студенческой скамьи, гораздо проще, нежели закостенелых ветеранов. В Швеции это хорошо понимают.

Многие игры, сделанные в Швеции, любят и покупают во всем мире, в том числе и в России. Меж тем в стране заснеженных равнин и кристально чистых озер помимо разработчиков, имена которых у всех на слуху, трудятся и десятки совсем неизвестных команд. Мы напомним вам о первых и немного расскажем о вторых.



1 Умео/Лулео
10 компаний

Компании:
- Agency9 (middleware);
- Hubnester Industries (музыка для игр);
- Resolution Interactive (Clusterball).

Институты:
- Interactive Institute – лаборатории Tools и Sense;
- Umea University – лаборатория виртуальной реальности.

2 Стокгольм/Уппсала
27 компаний

Компании:
- Amuze (Headhunter);
- Avalanche Studios;
- EA DICE;
- Grin;
- Paradox Entertainment;
- Starbreeze (Darkness).
- Synergenix (игры для мобильных платформ).

Институты:
- Interactive Institute – лаборатория Mobility;
- KTH (Королевский технологический институт);
- SICS (Шведский институт компьютерных наук).

3 Линчёпинг/Норрчёпинг

Компании:
- Meqon Research (разработчик middleware, приобретена AGEIA);
- Donya (middleware);
- Game ON (казуальные игры).

Институты:
- NVIS (Норрчёпингская студия интерактивной визуализации).

4 Гётеборг
8 компаний

Компании:
- EA DICE;
- Grin;
- MindArk (Entropia Universe).

Институты:
- Interactive Institute – лаборатория Play;
- Viktoria Institute – лаборатория перспективных разработок.

5 Сконе/Блекинге
23 компании

Компании:
- Massive Entertainment;
- Sony Ericsson;
- SouthEnd Interactive (Deathrow, XIII для Xbox; игры для мобильных платформ, XBLA).

Институты:
- Blekinge Institute of Technology – курсы гейм-дизайна.

DIGITAL ILLUSIONS CE AB (DICE)

ИНФОРМАЦИЯ

Основана:
в 1988 году Андреасом Акельссоном и Маркусом Найстрёмом (Andreas Axelsson и Marcus Nystrom).

Проекты:
Amiganoid (1993), далее – десятки всевозможных вариаций Pinball, Motorhead (1998), Swedish Touring Car Championship (1999), Swedish Touring Car Championship 2 (2000), Battlefield 1942 (2002), RalliSport Challenge (2002), Battlefield Vietnam (2004), RalliSport Challenge 2 (2004), Battlefield 2 (2005), Battlefield 2142 (2006), Battlefield: Bad Company (2008).

В разработке:
Mirror`s Edge, Battlefield Heroes и еще как минимум парочка проектов во вселенной Battlefield.

Штат:
свыше 210 человек (плюс аутсорс, в том числе с российскими и украинскими студиями).

Онлайн:
www.dice.se

Чем известна:
выпустив Battlefield 1942, оживила порядком поднадоевший жанр шутеров в декорациях Второй мировой. Вновь привлекла внимание журналистов и геймеров после анонса Mirror`s Edge – ни на что ни похожего паркур-симулятора от первого лица.

Сегодня дела у EA DICE идут отлично. Хитовый сериал Battlefield помог команде из Стокгольма войти в сотню лучших студий мира, а Battlefield Heroes и Mirror's Edge доказывают, что DICE не сдает позиции.

И тем меньше верится в то, что в далекие девяностые молодая Digital Illusions CE AB была известна в первую очередь как создатель… популярных пинболов для практически всех платформ того времени, начиная с Amiga CD32 (Sleepwalker & Pinball Fantasies, 1993), заканчивая SNES (Pinball Dreams, 1992) и Sega Saturn (True Pinball, 1996). Позже мастера цифры переключились на жанр гоночных симуляторов. Правда, к игровому процессу в великолепных с технической точки зрения Motorhead (1998) и Swedish Touring Car Championship (1999) было немало претензий, да и огромными тиражами эти игры не прославились.

Венцом более чем десятилетней деятельности стала Battlefield 1942 (PC, 2002), которую никто не ждал и которая, тем не менее, попала точно в цель. В том же году студия порадовала и великолепной Rallisport Challenge (PC, Xbox), созданной под патронатом Microsoft.

Оглушительный успех Battlefield 1942 на онлайновых полях сражений (игра быстро оттянула часть аудитории у тогдашнего лидера Counter-Strike) способствовал выходу двух официальных дополнений (Secret Weapons of WWII, The Road to Rome), нескольких переизданий (Game of the Year, Deluxe) и сотен любительских модификаций. Далее серия продолжилась Battlefield Vietnam (PC, 2004), Battlefield 2 (PC, 2005) и Battlefield 2142 (PC, 2006), а чуть позже появилось консольное ответвление сериала, развеселая Battlefield: Bad Company.

В будущее студия смотрит с завидным оптимизмом, а вот информацию о некоторых своих новых проектах, увы, предпочитает держать в секрете.

Интересно, что по результатам многочисленных социопросов, проведенных в Евросоюзе, путешествуя по Швеции, туристы ожидают увидеть в первую очередь… лосей и блондинок. А также (тут все более предсказуемо) нетронутую человеком природу, снега, свободу и… высокие цены.





Сверху: Шикарное здание, в котором располагается офис EA DICE.
К слову, студия все еще активно набирает сотрудников и не прочь присмотреться к российским художникам и дизайнерам!


Battlefield: Bad Company (2008)





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
У каждого Свой Демон
DEVIL MAY CRY 4
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD-ROM
CAPCOM
©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
РЕКЛАМА
DEVILMAYCRY.COM

AVALANCHE STUDIOS

ИНФОРМАЦИЯ

Основана:
в начале 2003 года Кристофером Сундбергом, Линусом и Виктором Бломбергами (Christofer Sundberg, Linus Blomberg и Viktor Blomberg).

Проекты:
Just Cause (2006), собственный движок Avalanche Engine.

В разработке:
Just Cause 2.

Штат:
свыше 160 человек.

Онлайн:
www.avalanchestudios.se

Чем известна:
сделала ставку на создание freeplay-проекта, более масштабного, чем даже сама GTA. Первая попытка удалась лишь отчасти, однако студия провела работу над ошибками и этой осенью надеется попасть в самое яблочко, пусть и со второй попытки.

Avalanche – один из самых крупных независимых разработчиков Швеции. Хотя на счету «лавинной» студии всего один выпущенный проект, амбиций и прыти компании не занимать!

Создав в Just Cause огромную республику Сан-Эсперито, компания всерьез намеревалась отобрать желтую майку лидера в «свободном» жанре у Rockstar North. Однако красочный мир с жарким климатом оказался очень пресным и несравненно хуже проработанным, нежели любая из частей Grand Theft Auto. Истребители, вертолеты, яхты, танки, тракторы, автомобили и даже одна мини-субмарина, 300 миссий и сотни километров субтропиков, как выяснилось, никому не нужны. Играть в «демонстрацию возможностей Avalanche Engine» было попросту скучно.

С Just Cause 2 разработчики планируют взять реванш – учтя все критические замечания, Avalanche вновь обещают огромный мир, но на сей раз не в ущерб играбельности. О конкуренции с GTA IV при всем уважении к разработчикам говорить уже не приходится, а вот выходящая примерно в это же время «Xenus 2: Белое золото» от украинской Deep Shadows смотрится ничуть не хуже – интересно будет понаблюдать за противостоянием проектов с такой схожей идеологией.

С Just Cause студия пролетела мимо золотой жилы.





Мы уже упоминали о шведском геймдев-андерграунде, когда рассказывали о финалистах IGF. Йонатан Содерстрем (также известный как cactus), создатель Clean Asia!, славится невероятной быстротой, с которой он производит все новые оригинальные проекты. Родом из Швеции также Иоаким «konjak» Сандберг (Noitu Love, Chalk), Никлас «Nifflas» Найгрен (Knytt), Эрик Сведанг (Blueberry Garden), команда Pieces Interactive («родители» гитарного платформера Fret Nice), а также автор сатирической короткометражки You Have to Burn the Rope Киан Башири.

MASSIVE ENTERTAINMENT

ИНФОРМАЦИЯ

Основана:
в 1997 году.
Проекты:
Ground Control (1999), Ground Control: Dark Conspiracy (2000), Ground Control II: Operation Exodus (2004), World in Conflict (2007).

В разработке:
World in Conflict: Soviet Assault.

Штат:
свыше 130 человек.

Онлайн:
www.massive.se

Чем известна:
студия, открывшая новые возможности для изрядно закоснелого жанра стратегий в реальном времени.



В начале августа этого года шведская студия Massive Entertainment была выставлена на продажу. В попытках уменьшить издержки корпорация Activision Blizzard избавляется от неликвидных (по ее мнению) активов. К которым непонятно за какие заслуги приписали и Massive Entertainment – студию, чей путь к славе не назовешь легким.

Еще со времен анонса Ground Control шведы стали любимчиками журналистской братии. Игра, надолго обогнавшая свое время, получала высшие оценки даже у самых придирчивых критиков, но продавалась из рук вон плохо. Для рядовых геймеров Massive оставалась практически неизвестной вплоть до выхода World in Conflict. Противостояние США и Советского Союза оказалось для публики куда понятнее и ближе, чем невероятно динамичные баталии на далеких планетах в не менее далеком будущем. Умение находить нестандартные решения сотрудники Massive показали и готовя игру к изданию – к каждой коробочке с коллекционной версией World in Conflict прилагался кусочек Берлинской стены.

Сейчас будущее студии под вопросом. Massive упорно ищет богатого покровителя, способного рискнуть деньгами ради смелых экспериментов и готового оплатить создание очередного шедевра.


Властелин Колец
Онлайн™
ТОМ ПЕРВЫЙ
Тени Ангмара™
ИСПЫТАЙ САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ
ЛУЧШАЯ MMORPG 2007 ГОДА
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛОВ "PC ИГРЫ",
"НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
И ЧИТАТЕЛЕЙ AG.RU
ОТКРОЙ НОВЫЕ ГЛАВЫ В ИСТОРИИ СРЕДИЗЕМЬЯ
СОЗДАЙ СВОЕ СОБСТВЕННОЕ БРАТСТВО КОЛЬЦА
ИГРАЙ ЗА СИЛЫ САУРОНА В PVP-РЕЖИМЕ
MONSTER PLAY
ОСЕНЬ 2008
WWW.LOTRO-RUSSIA.RU
РЕКЛАМА
ФИРМА "1С"
turbine
ТЕРРИТОРИЯ IT

SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB

ИНФОРМАЦИЯ

Основана:
в июне 2003 года Яном Беллом, Хенриком Роосом и Йоханом Роосом (Ian Bell, Henrik Roos и Johan Roos).

Проекты:
GTR: FIA GT Racing Game (2004), GT Legends (2005), GTR 2: FIA GT Racing Game (2006), Race: The Official WTCC Game (2006), Race 07: The Official WTCC Game (2007)

В разработке:
GTR Revolution, STCC the Game, Race PRO.

Штат:
около ста человек.

Онлайн:
www.simbin.se

Чем известна:
один из основателей SimBin – Хенрик Роос – трехкратный чемпион Швеции в гонках класса GT. А сама студия добилась признания во всем мире благодаря самым лучшим и наиболее проработанным автомобильным симуляторам.



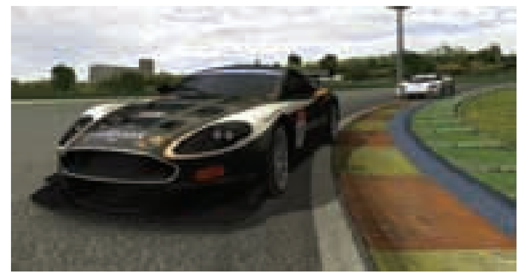
Сверху: Настоящие гонки GTR. SimBin воспроизводит их с максимальным вниманием к мелочам, абсолютно точно передавая ощущения вплоть до «чувства асфальта».

Как бы ни стремилась британская Codemasters (Colin McRae, Grid) преуспеть в создании гоночных симуляторов, эксперты и ценители жанра по всему миру единодушно отдают пальму первенства студии SimBin из маленького города Вара. Секрет удачливых шведов таков: с одной стороны, опыт разработки компьютерных игр (будущие основатели SimBin делали гоночные моды под псевдонимом SBDT), с другой – спортивное прошлое Хенрика Рооса. В этом им, пожалуй, близка легендарная Polyphony Digital (Gran Turismo), в которой все как на подбор настоящие автомобильные фрики.

Что интересно, раллийная закалка помогла отцам-основателям и в бизнесе – после успеха игровых проектов SimBin Development превратилась в полноценный издательский холдинг SimBin Group, в состав которого входят SimBin Distribution AB и SimBin Studios.



Обзор GTR Evolution читайте в этом номере.



GRIN

ИНФОРМАЦИЯ

Основана:
в 1997 году братьями Бо и Ульфом Андерссонами (Bo & Ulf Andersson).

Проекты:
Ballistics (2001), Ballistics Arcade (аркадные автоматы, 2002), Bandits: Phoenix Rising (2002), Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (PC-версия, 2006), Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (PC-версия, 2007), Bionic Commando Rearmed (2008).

В разработке:
Bionic Commando, Wanted.

Штат:
130 человек в Швеции, свыше 250 сотрудников по всему миру.

Онлайн:
www.grin.se

Чем известна:
прошла путь от «гаражной» команды одного проекта (Ballistics) до транснациональной независимой студии с офисами в Стокгольме, Барселоне, Джакарте и Гётеборге. В послужном списке Grin сегодня две первоклассные лицензии – легендарная «олдскульная» Bionic Commando и выросший из комикса голливудский боевик Wanted («Особо опасен» в отечественном прокате).



Сверху: Идея сверхзвуковых гонок по туннелям была просто создана для аркадных автоматов! Обычного PC с клавиатурой и мышью для ощущения 700 км/ч явно не хватало. В 2002 году Grin в сотрудничестве с Triotech Amusement показали публике настоящую сверхзвуковую «Баллистику»!

На протяжении многих лет едва ли не в каждом интервью сотрудники Grin слышали одни и те же вопросы: «Почему улыбка, почему золотые коронки на зубах, и в чем тайный смысл зловещего оскала?» Мол, не издеваются ли озорные шведы исподтишка над геймерами?

На самом деле все просто – в момент рождения тогда еще даже безымянной студии ее отцам-основателям очень понравилась идея использовать улыбку как игровой символ. Но обычный смайлик оказался недостаточно крут, хотелось чего-то более яркого и узнаваемого, и потому вариант с немного зловещей ухмылкой попал в точку. Сразу же и родилось название студии, ведь Grin в переводе с языка Шекспира и Байрона означает «усмешка».

Гораздо интереснее дело обстоит со «вставными» зубами – многие замечали, что на логотипе студии трехлетней давности и сегодняшнем разное количество коронок! Недоумение разъясняется очень просто: как только выходит очередная игра, еще один зуб становится… золотым! Таким образом, сейчас пять созданных студией игр соответствуют (присмотритесь внимательно) пяти коронкам из желтого металла! Выйдет Bionic Commando – их будет уже шесть. На вполне резонный вопрос о том, как выкрутятся разработчики, когда все зубы станут золотыми, шведы ответили, что начнут «вставлять» платиновые коронки! Таковы Grin во всем.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у Goblin



1С ФИРМА «1С»

http://sanitars2.ru

ПОЛНЫЙ ПЭ www.oper.ru

IDOL FX AB

ИНФОРМАЦИЯ

Основана:
в 1999 году

Проекты:
Gast (2002), Drake of the 99 Dragons (2003), Nosferatu: The Wrath of Malachi (2003), FBI Hostage Rescue (2004, «ФБР. Освобождение заложников» в России).

Штат:
неизвестен.

Онлайн:
www.idolfx.se

Чем известна:
дюжиной второсортных экшнов и приключений, продаваемых в России по бросовой цене.



В 1998 году графика могла бы оказаться настоящим прорывом. Но в 2004-ом, во времена Half-Life 2, FBI Hostage Rescue выглядела жалкой и устаревшей.



Сверху: Gast («Призрак» в России) оказалась вполне интересной игрой, подарившей немало приятных минут автору статьи.

Эту студию мы включили в наш список неспроста, как собирательный образ. Очень многие жалуются на то, что, дескать, в России разрабатывается невероятное количество жуткого трэша, тогда как в тех же Штатах или Японии все команды делают как на подбор достойные проекты. В своих авторских колонках Константин Говорун уже не раз затрагивал эту тему, остановимся же на ней поподробнее. Очевидно, что помимо «мощных» DICE, Massive и Grin в стране существует и достаточное количество студий поменьше калибром. Равно как в футболе – второсортных команд третьего дивизиона. Просто о них мало знают за пределами Швеции.

Наиболее ярким примером является студия Idol FX, игры которой известны на территории нашей страны в первую очередь благодаря локализациям, продающимся за 99 рублей в каком-нибудь супермаркете. Судя по тому, что попасть сейчас на официальный сайт студии не представляется возможным, есть основания полагать, что компания тихо-мирно закрылась некоторое время назад.

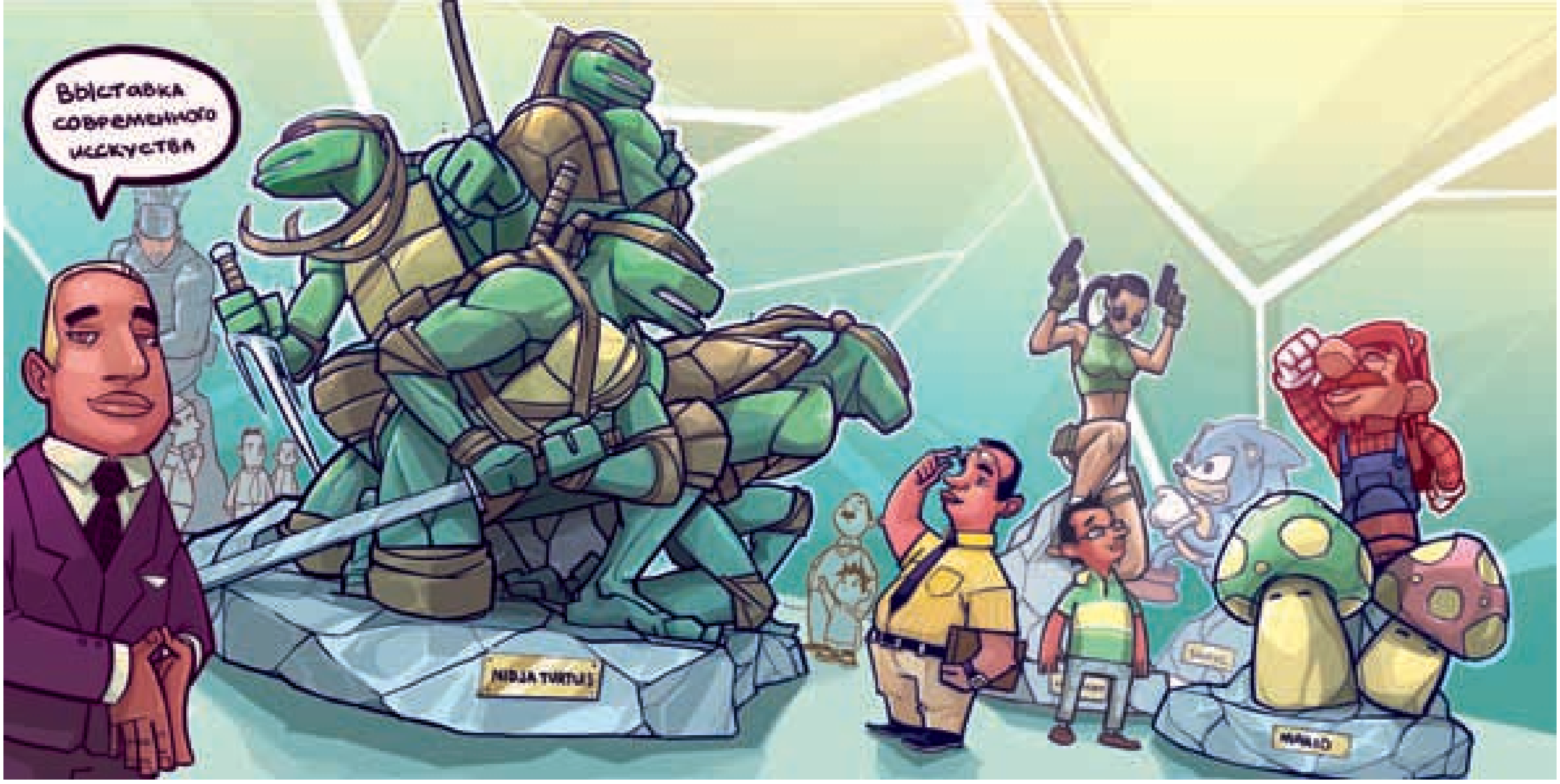
В каталоге сайта Gamasutra можно найти свыше двух десятков шведских названий, которые вы никогда, наверное, и не слышали: AB Colorod Media, EPOS Game Studios, Gatorhole и т.д. Возможно, некоторые из них прекратят свое существование за то время, пока этот номер доберется до читателей, однако шансы «вырасти» есть у всех, и рассказанные нами сегодня истории это доказывают. И даже если какая-то «гаражная» команда и не станет транснациональной корпорацией, она всегда сможет получить свои пять минут славы, участвуя в Swedish Game Awards (SGA) – ежегодном конкурсе независимых игроразработчиков Швеции. Платформа не имеет значения – пусть это будет Windows, OS X, Linux или даже моды на движке Unreal Tournament. Самое главное, чтобы игра была интересной и новаторской. Призовой фонд составляет 100 000 SEK (шведских крон), а судьями становятся ведущие дизайнеры и разработчики Avalanche, Microsoft, Sun Microsystems и многих других крупных IT-компаний. Как ни крути, а такое масштабное мероприятие свидетельствует о том, что игровая индустрия в Швеции живет и процветает на всех уровнях – от «домашнего» до корпоративного. **СИ**

ШВЕЦИЯ

- **Столица:** Стокгольм.
- **Население:** 8,7 млн человек (91% населения шведы).
- **Климат:** умеренный. Температура летом редко поднимается выше +22°C. Зимой ртутный столбик термометра не опускается ниже –16°C.
- **Язык:** государственный – шведский. На севере страны – лапландский. Из иностранных языков распространен английский.
- **Валюта:** шведская крона.
- **Правление:** конституционная монархия. Глава государства – король. Законодательный орган – парламент (риксдаг).
- **Время:** отстает от московского на 2 часа.
- **Домен:** .se




Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову К.Т.
от руководителя экспедиции №32/258
Тихонова М.А.
УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
после разговора с профессором Лебедевым,
остается: Выброс произойдёт 31 августа
мобилизацию всех наших постов по Зоне
ПРОЛОГ
S.T.A.L.K.E.R.
Чистое небо
www.stalker-game.com
GAME WORLD





МАКСИМ ПОЗДЕЕВ

Вечные игры

На протяжении всей своей жизни люди постоянно развиваются. Мы усваиваем информацию, общаемся с окружающими, приобретаем одни установки, утрачиваем другие – мы меняемся.

Естественно, что со временем трансформируются и наши взгляды на многие вещи. Мы вырастаем из своих старых представлений только лишь затем, чтобы тут же влезть в новые, – это естественный и нормальный процесс. Но все же удивительно осознавать, как изменились твои вкусы всего за несколько лет.

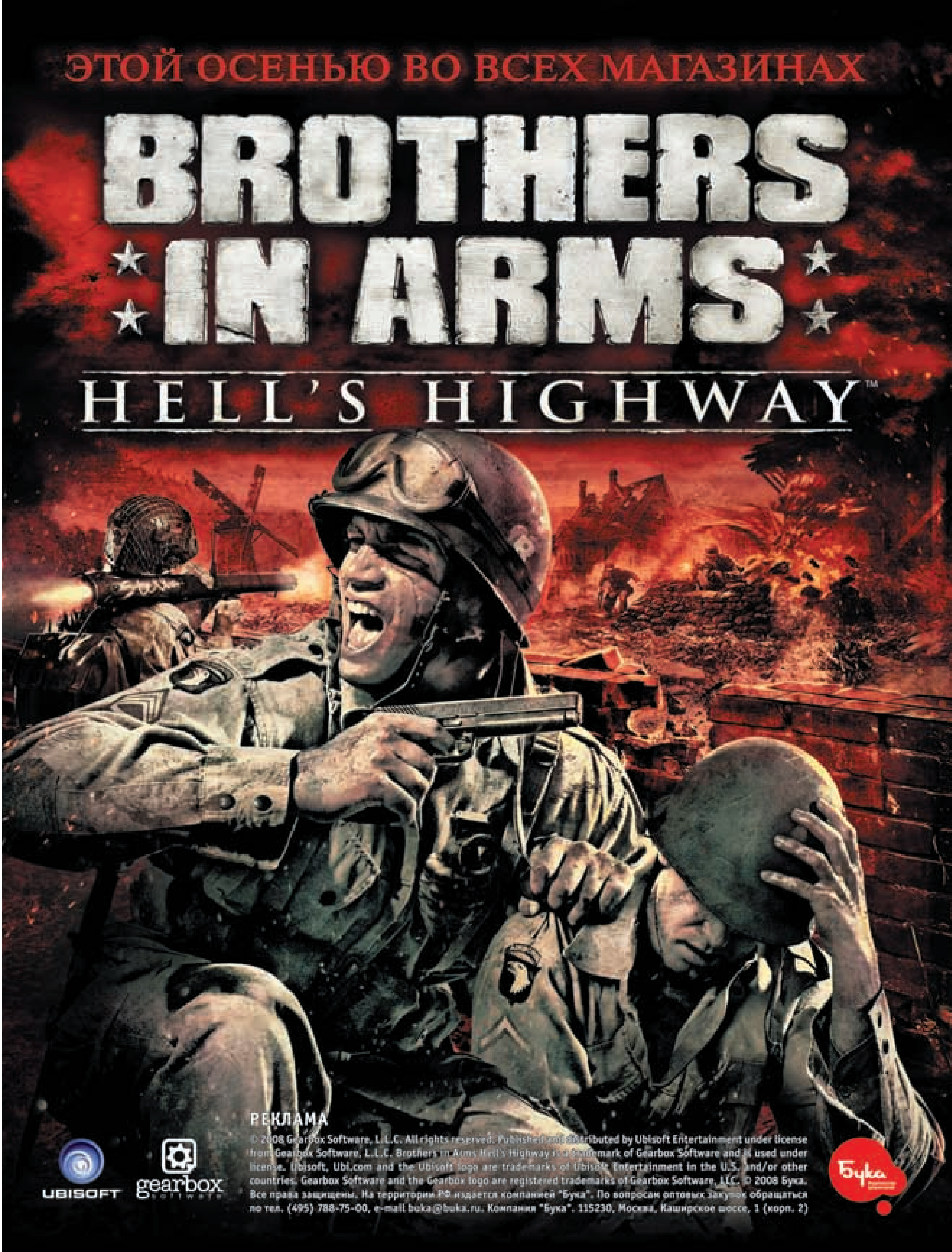
На днях мне удалось пересмотреть один из любимейших фильмов детства – «Черепашки-ниндзя 2» (Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze, 1991 год). Когда-то давно, лет этак пятнадцать назад, лента произвела на меня, как принято писать в школьных сочинениях по литературе, неизгладимое впечатление. Я видел ее раз сто или даже двести, вусмерть замучив видеокассету, видеомагнитофон и домашних. Я коллекционировал все, что касалось черепашек-ниндзя, начиная с комиксов и заканчивая альбомами, которые нужно было заполнять коллекционными наклейками-стикерами. Я научился рисовать этих несчастных рептилий. Я даже писал фанфики про черепашек, и за это мне до сих пор очень стыдно. Там не было злобных ученых, использующих героев в качестве подопытных, группового секса с Эйприл О'Нил и прочих интересных вещей, до которых я непременно додумался бы сегодня, но вся суть данных, гм, рассказов, сводилась к тому, что «идут сто тысяч злых ниндзя из клана «Фут», но вдруг появляются герои-черепашки и всех убивают». Кошмар и ужас. С другой стороны, сюжеты всех развлекательных проектов серии TMNT, будь то игры, фильмы, телесериалы или мультфильмы, сводятся ровно к тому же.

В общем, я по полной программе заразился черепахоманией. К счастью, со временем увлечение пошло на спад и постепенно выветрилось из головы. Я даже забыл, что когда-то обожал «Черепашек-ниндзя 2» и вспомнил об этом, только увидев фильм на экране. И каково же было мое удивление, когда я вдруг понял, что не могу его смотреть. Просто не могу, потому что он ужасен. Топорный, наивный, дешевый, страшный, скучный, унылый, невероятно глупый и во всех отношениях посредственный. И от этого безобразия я раньше сходил с ума? Если бы вдруг случилось так, что я повстречал самого себя из прошлого, то нормального общения у нас бы точно не получилось.

То же самое происходит и с другими устаревшими развлечениями. Фильмы, музыка и книги, которые десять-пятнадцать лет назад засматривал, заслушивал и зачитывал буквально до дыр, сегодня уже не просто неактуальны – зачастую они противны. И это вроде бы нормально: человек растет, развивается, а в процессе меняются и его вкусы – все естественно и понятно. Но вот ведь какая штука: кое с чем система не работает. И это «кое-что», разумеется, игры.

Само собой, речь не обо всех старых играх вообще. Я не фанат ретро и очень люблю все эти блестящие визуальные штучки, которыми потчуют нас консоли нового поколения (Wii не считается). Я точно не буду сейчас играть в Contra или ломать пальцы за Donkey Kong Country. Но самые любимые игры детства до сих пор остаются таковыми. Все еще есть что-то притягательное, например, в Uncharted Waters: New Horizons (1992) – потрясающей богатством игровых возможностей стратегии для Mega Drive и SNES. И я не имею ничего против того, чтобы пройти еще раз Shadowrun (1994) – ролевую игру для Mega Drive, не имеющую с одноименным прошлогодним шутером ничего общего, за исключением игровой вселенной. Продолжать можно очень долго: все эпизоды Streets of Rage, оригинальная Prince of Persia, Dune: The Battle for Arrakis – ко всем этим и многим другим играм хочется время от времени возвращаться. И общение с ними – не какая-то там тоска по детству, деревянным игрушкам и неудобным джойстикам, а полноценный, захватывающий и, как ни странно, современный игровой процесс.

Почему так происходит, вопрос десятый. Стоило бы поразмышлять о том, что индустрия по большому счету не прогрессирует, из года в год предлагая нам те же самые развлечения в новой обертке. А можно и обдумать, как же старые игры умудряются делать то, что не получается у их ровесников из мира кино, музыки и литературы, – безошибочно находить дорогу к центру удовольствия. Но на самом деле это все несущественно. Куда важнее то, что если кто-то мне сегодня скажет: мол, через двадцать лет я буду любить те же книги, фильмы и музыку, что и сейчас, то я в этом усомнюсь. А если то же самое скажут про игры – запросто поверю, потому что некоторые игры живут вне времени. Они просто вечны.


ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ
BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY™
РЕКЛАМА
© 2008 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
UBISOFT
gearbox software
Бука





ДАРЛЬЗ ЧИККЕНС

Тепличные условия для гиков? Oh noes!

Современным мамам и папам – больше головной боли. Производителям белых рубашек, ручек и толстых оправ для очков – сверхприбыль.

На вашей полке стоит бокс-сет с надписью «Mamoru Oshii Cinema Trilogy Collection», а в шкафу у вас – футболка All Your Base Are Belong to Us? Вы владеете С++ так же хорошо, как клингоном? Привычному ПК предпочитаете «Мак», любите Linux сильнее, чем Windows, но никогда не могли решить, что же лучше – Marvel или DC? Скорее всего, вы – гик; человек, увлекающийся чем-либо в ущерб нормальной социальной жизни.

Это совсем не обязательно говорит о вашей неполноценности и уж точно не значит, что вы особенный. Да и не о том сейчас разговор. Позволим себе сделать прогноз: в ближайшие годы в России станет больше таких, как вы. Тому есть ровно семь предпосылок.

Для комфортного существования гикам нужны книги и комиксы, фильмы и телесериалы, аниме и видеоигры, гаджеты и софт – словом, все, чем можно «заморочиться». За последние несколько лет в стране произошел ряд сдвигов, благодаря которым наши дети будут покупать то, что мы сейчас не без некоторого геморроя достаем при помощи Amazon.com, eBay и пиринговых сетей, гораздо более доступными способами (как следствие – процесс «обращения в гика» многократно ускоряется).

Начну – чтобы не отвлекаться – с игр. Во-первых, все современные консоли представлены на отечественном рынке официально. Еще с прошлым, шестым поколением такое даже вообразить нельзя было! Sony сориентировалась быстро, зато деятельность «Нового Диска» ограничивалась скудной поддержкой сайта www.nintendo.ru, а отделение Microsoft предпочитало не замечать существования Xbox. Второй крупный шаг – российское представительство Electronic Arts (прежде чем разразиться упреками, вспомните, кто делает возможным появление Rock Band, Spore и Mirror's Edge). Вдогонку – запуск Wii, Grand Theft Auto IV и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, возросшее количество специализированных выставок и публикаций об играх в непрофильных изданиях. Не хватает, по сути, одного – услуги проката. Полагаю, ее появление в сложившихся условиях – вопрос времени.

На сегодняшний день насчитывается три крупных дистрибьютора аниме: MC Entertainment, Mega-Anime, Reanimedia. Если качество релизов первых двух постоянно вызывает нарекания (хотя при этом и растет), то компания, большей частью состоящая из небезызвестных воронежских энтузиастов, творит чудеса. На счету Reanimedia лучшее в мире (и это не преувеличение) издание Serial Experiments Lain, а также полнометражные 5 Centimeters per Second и The Girl Who Leapt Through Time, появившиеся у нас раньше, чем в Штатах. Опять же первые отечественные Blu-ray с аниме увидят свет уже в этом году.

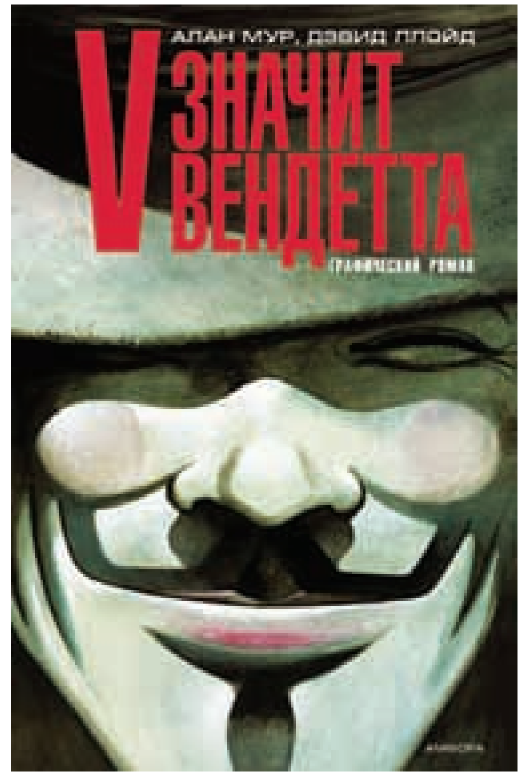
Неплохо себя чувствует и манга: стараниями издательства «Сакура-пресс» в стране печатаются три сериала (Ranma 1/2, Gunslinger Girl и Ai Yori Aoshi), и в ближайшие месяцы это число удвоится: стеллажи магазинов украсят томики Battle Royale, Fushigi Yuugi и Chrno Crusade. Также выпуском черно-белых историй пообещало заняться новообразованное комикс-отделение издательства «Домино», Comix-Art: ими лицензированы Naruto, Bleach и Death Note.

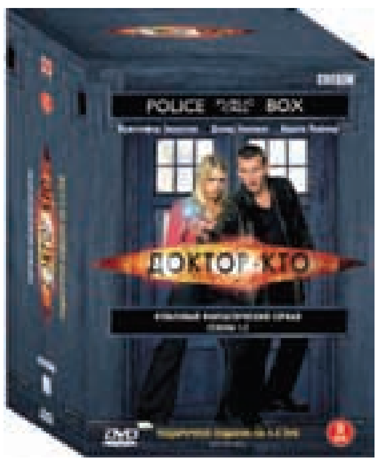
Впрочем, с упомянутой компанией связано другое немаловажное обстоятельство: именно «Домино» принадлежат права на издание в нашей стране The Sandman Нила Геймана – это, на секундочку, один из лучших образцов того жанра комиксов, которые почему-то принято называть «графическими романами». Позволим себе сделать предположение, что «Домино» таким образом планирует представлять в нашей стране DC Comics вообще и линейку Vertigo в частности: Гейман – это фигура. Особенно приятно, что контора Александра Жикаренцева не одинока в стремлении издавать подобное – на том же фронте не первый год трудится «Амфора», выпустившая Sin City Фрэнка Миллера, V for Vendetta Алана Мура и планирующая выкатить Watchmen (еще один бесспорный шедевр) к выходу на экраны одноименной картины.

Кстати о фильмах. Если сегодня зайти в любой крупный магазин DVD и не сломать глаза о пестрые обложки новинок, можно наткнуться на отдел киноклассики, уставленный релизами Film Prestige, SomeWax, DVD Classic, «Другого кино» и «Светлы». На расстоянии вытянутой руки – фильм-нуар и спагетти-вестерны, еврохоррор и винтажная фантастика, Альфред Хичкок и Орсон Уэллс, Фриц Ланг и Йозеф фон Штернберг, Билли Уайлдер и Роман Полански, едва поддающиеся счету картины с Хамфри Богартом, Джей-









Сверху: Манга, послужившая основой нашумевшему фильму Киндзи Фукасаку. Спрашивайте в книжных магазинах с декабря.
Слева: «Доктор Кто» – один из немногих культовых телесериалов, изданных у нас на DVD. Кроме того, идет по «СТС» и российскому Sci-Fi Channel.

ТОННЫ МУСОРНОЙ ФАНТАСТИКИ И НЕЧИТАБЕЛЬНОГО МЕЙНСТРИМА, КОНЕЧНО, НИКУДА НЕ ДЕНУТСЯ, НО ДЛЯ ЛЮДЕЙ СО ВКУСОМ ВЫБОР ОКАЖЕТСЯ ТОЛЬКО ШИРЕ.

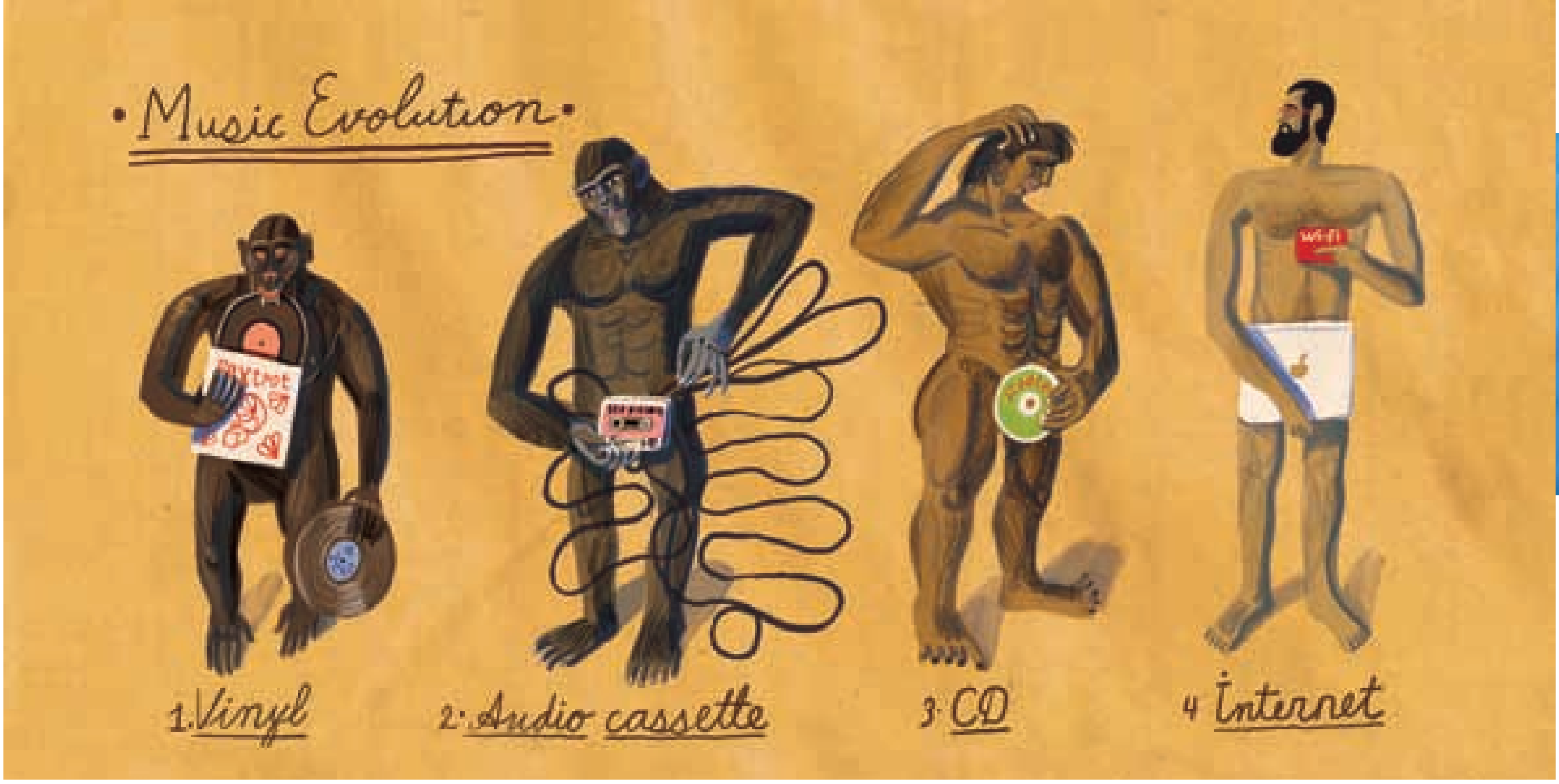
мсом Кегни, Петером Лорре, Марлен Дитрих, Лоренсом Оливье и другими культовыми актерами. Мне до сих пор снятся кошмары о том, что требовалось сделать, чтобы добраться до чего-то из перечисленного в 2002 году.

И уж совсем невероятные вещи показывают по телевизору, особенно тем, у кого подключены кабельные каналы. По сути, российскому зрителю сегодня доступно 90% того, на что еженедельно молятся гики США, Канады, Великобритании и Австралии: Lost и Heroes, Farscape и Battlestar Galactica, Doctor Who и Torchwood, Prison Break и House, The Outer Limits и The Twilight Zone, Star Trek и Stargate – список на самом деле можно продолжать и продолжать. Отдельного упоминания заслуживает возрожденный (а точнее – перерожденный) канал 2x2, все причастные к нему обеспечили себе хорошую карму минимум на ближайшие десять жизней. Канал, неизменно ассоциирующийся с «Роботеком» и «Вольтроном», транслирует анимацию во всевозможных проявлениях – тут и сто раз смотренные, но нисколько не надоедающие The Simpsons и Futurama в обнимку с South Park и Family Guy, и безумные зарисовки Дженнди Тартаковского, и «супермарионеточные» шедевры Джерри Андерсона, короля британского ТВ 60-70-х, и – куда же без него! – аниме. Многое из вышеназванного идет по «СТС» и «ТВ-3», в пакеты кабельных сетей включены AXN Sci-Fi, Sci-Fi Channel и Universal Channel. Аналоги TiVo обретают смысл!

Самое последнее, но самое важное – литература. В начале нового тысячелетия до издательств начало доходить, а году к 2005-му дошло, что пора бы уже прекратить подавать отечественному читателю то, чем на Западе пресытились еще в 60-е. Без потерь, разумеется, не обошлось – застопорился перевод множества любопытных авторов того времени (например, фантастической «Новой волны»), но ассортимент книжных полок в магазинах изменился так, что жалеть о подобных мелочах особо не хотелось. Все крупные игроки рынка: «АСТ», «Эксмо», «Азбука-классика», «Амфора» – словно с цепи сорвались, принявшись срочно заваливать оголодавших книголюбов качественной зарубежной литературой. Иэн Бэнкс, Джулиан Барнс, Мартин Эмис, Кадзуо Исигуро, Джозеф М. Кутзее, Майкл Чабон, Иэн Макьюэн, Жозе Сарамаго, Лемони Сникет, Филип Пулман, Сюзанна Кларк, Нил Гейман, Кристофер Прист, Нил Стивенсон – боюсь, на перечисление хотя бы половины всех достойных имен ушли бы обе полосы, отведенные под эту колонку. К величайшему сожалению, качество перевода и издания зачастую (с книгами «АСТ» – в 80% случаев) повергает в такой ужас, что хочется отказаться от переводной литературы вовсе, а сопоставлять тиражи стоящих произведений с аналогичными числами в выходных данных какой-нибудь макулатуры от издательства «Армада» – то же самое, что сравнивать «Сферу» с World of Warcraft. Однако российский книжный рынок научился приятно удивлять. Например, «Страна призраков», перевод сиквела/ответвления «Распознавания образов» Уильяма Гибсона, вышел из типографии спустя всего несколько недель с момента появления оригинала, а «Коробка в форме сердца» – дебютный роман Джо Хилла, сына Стивена Кинга, – вообще стал доступен нашему читателю до того, как его завезли на склады Amazon.com. Работники издательств считают, что через несколько лет рынок почувствует себя еще лучше: тонны мусорной фантастики и нечитабельного мейнстрима, конечно, никуда не денутся, но для людей со вкусом выбор окажется только шире. Потихоньку выправляется и ситуация с нон-фикшном: каждый год приносит все больше толковых книг по истории, массовой культуре, популярной науке и прочим интересным темам.

На чем выросло первое поколение русских гиков? На видеосалонах, копеечных самопальных переводах фантастики, ТВ-показах старого-старого аниме (в котором, к слову, часто перевирались реплики персонажей и целые сюжеты), китайских картриджах для Dendy, Mega Drive и Super Nintendo… Словом, понятно. Многого не было вовсе, другое оказывалось в таком виде, что лучше бы его не было, а найти приятелей со сходными увлечениями иной раз получалось так же легко, как, скажем, выиграть в «Тетрис». Совсем другое дело – когда магазины под завязку забиты играми и кино, аниме не обязательно ассоциируется с фэнсубом, по телевизору – «Доктор Кто» и «Остаться в живых», в ближайшем книжном – бумажный, переведенный и снабженный комментариями «Песочный человек», а Сеть трещит по швам от тематических форумов, сообществ и прочих ресурсов для обмена информацией и мнениями.

Вас станет больше, и хорошо ли это – вопрос, не требующий никакого ответа.





СЕРГЕЙ УВАРОВ
Главный редактор DigitLife.ru

Винил для киноманов

Что дает победа Blu-ray над HD DVD массовому зрителю? Ничего.

В начале были виниловые пластинки… С 80-х годов прошлого века – CD-диски… Тогда же распространение получили аудио- и видеокассеты, но накануне нового тысячелетия они практически исчезли. В середине 90-х появились DVD. В середине «нулевых – Blu-ray и HD DVD. Теперь и HD DVD канули в Лету, остались лишь Blu-ray. А ведь были еще менее распространенные LD, мини-диски и прочие форматы… Что дальше, спросим мы?

Одни скажут: «Так Blu-ray же победил, он и будет!» Другие возразят: «CD и DVD никуда не исчезли!» Третьи добавят: «И пластинки вдруг опять вошли в моду». Однако что, если через несколько лет физические носители вообще исчезнут? Нет, разумеется, в «Красную книгу» диски (равно как и кассеты, и пластинки) заносить рано. Но – сегодня все больше и больше людей предпочитают получать музыку и кино из Интернета. Тенденция эта с каждым годом становится очевиднее, и только ленивый не написал, скажем, о «крахе звукозаписывающей индустрии». Как правило, в кризисе обвиняют пиратов, мигрировавших с Горбушки в Сеть. Однако по большому счету дело-то не в контрафактной продукции. Я знаю много людей, для которых нет принципиальной разницы между десятью центами и долларом за песню. Куда важнее скорость и удобство получения требуемой музыки. Как думаете, что быстрее и проще – пойти в магазин и купить диск или сесть за компьютер и за 5–10 минут скачать те же песни прямо в свой MP3-плеер (легально, нелегально – не суть важно)? Ответ очевиден. К тому же, даже если вы раскошелитесь на диск, потом, скорее всего, придется «граббить» треки с него в MP3-плеер – не секрет, что большинство из нас музыку слушают в дороге. Вот и получается, что необходимость в физическом носителе как таковом отпала. Иное дело – фильмы, ведь многие предпочитают их смотреть на DVD-плеере, а не на компьютере. Да и в дороге кино мало кому нужно: прокрутка «Властелина колец» на трехдюймовом экранчике iPhone кажется абсурдом (хотя некоторым нравится). Таким образом, диски все же пока нужны. Но, с другой стороны, понравившуюся песню мы слушаем по несколько раз, а фильм, как правило, смотрим лишь единожды – немногие могут позволить себе роскошь потратить два-три часа на возвращение к любимой картине. Поэтому если в качестве домашнего кинотеатра вы все-таки используете компьютер, то диски вам точно не пригодятся.

«Но разве можно сравнить бесплотные компьютерные файлы с диском в красивой коробочке? А уж если там буклетик с фотографиями моей любимой певицы или актрисы в костюме Евы!..» Вам пришла в голову такая мысль? Значит, у вас есть шанс пополнить ряды коллекционеров, которым факт обладания осязаемой вещью гораздо важнее, чем удобство и доступность. Вы с трепетом срезаете целлофан с нового диска? С любовью листаете брошюрку, предварительно помыв руки, а не высыпаете на нее чипсы? Постер для вас веский аргумент в пользу того, чтобы отдать лишнюю сотню-другую рублей за издание? Тогда знайте, что производители дисков постепенно переориентируются именно на вас. То же самое касается и аудиофилов (фанатов идеального звука). Человек, потративший десятки тысяч долларов на аудиосистему, скорее смирится с необходимостью заказывать из-за границы эксклюзивное издание альбома на SACD или виниле, нежели с низким качеством интернетного MP3. И фирмы звукозаписи это понимают.

Вот вам яркий пример. Новый – одиннадцатый – альбом Мадонны Hard Candy вышел в трех вариантах: 1) на обычном CD (500–600 рублей); 2) на трех пластинках (1400–1500 рублей); 3) в коллекционном издании, включающем глянцевый буклет с фотосессией певицы и пакетик леденцов* (1000–1100 рублей). Разумеется, на Западе альбом доступен также и для интернет-закачки ($12). Готов поспорить, что, скажем, пятнадцатый диск Мадонны выйдет точно так же… за исключением обычного CD. Компакт-диск в данном случае – временный компромисс, усредненный вариант в духе «и нашим и вашим». Как по цене, так и по качеству звука и оформлению.

Вам кажется такой прогноз утопическим? Но отчасти он уже оправдался – только в отношении синглов. Напомню, что это такое, а заодно вкратце расскажу об истории вопроса. Как известно, первые пластинки были односторонними, и помещалась на них одна песня. Позже научились делать двухсторонние по сорок

* **Hard candy (англ.) – леденец**









КТО ИЗ ВАС ДЕРЖАЛ В РУКАХ BLU-RAY (ИГРЫ ДЛЯ PS3 НЕ В СЧЕТ)? А ВЕДЬ ФОРМАТУ УЖЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ! ЭТО НЕ ПРИГОВОР ВЫСОКОМУ РАЗРЕШЕНИЮ. ЭТО ПРИГОВОР BLU-RAY.

минут и даже больше (уменьшив ширину дорожек), но диски прежнего типа все равно остались, так как стоили дешевле. Соответственно долгоиграющие пластинки получили название longplay, а «однопесенные» – single (неважно, что на второй стороне была еще одна композиция). Все исполнители, прежде чем выпускать longplay, записывали сингл. При неудачном стечении обстоятельств (если песня успеха не имела) рекорд-лейбл терял не так много, а при удачном – композиция со стороны А попадала в ротацию на радио, становилась популярной, давая зеленый свет выпуску лонгплея. Успешный сингл не только давал нужные для записи альбома деньги, но и способствовал его раскрутке, ведь если человек потратился на одну песню и она ему понравилась, скорее всего, он захочет купить весь альбом приглянувшегося исполнителя. Кстати, на сторону В обычно записывали музыкальное произведение, на которое возлагали меньше надежд и которое потом не попадало на лонгплей; ее стали называть B-side (би-сайд). Когда на смену пластинкам пришли CD, схема не пострадала – по-прежнему оставались синглы и би-сайды. Но… соотношение цены и количества песен «сингл/лонгплей» изменилось, ведь носители-то использовались одинаковые! Получалось, что сингл с двумя песнями стоил, скажем, 150–200 рублей, а лонгплей (на котором могло быть больше десятка песен) – 400–500 рублей. Что выгоднее? В итоге синглы на CD стали покупать лишь коллекционеры и фанаты – те, кому был нужен именно би-сайд или ремиксы (они могли быть вместо би-сайда). Но в наши дни рентабельность CD-синглов стала настолько низкой (а целесообразность с точки зрения раскрутки альбома и вовсе нулевой), что рекорд-лейблы один за другим начали отказываться от их выпуска. Казалось бы, эпоха синглов безвозвратно ушла, однако дело приняло неожиданный оборот! Синглы (то есть одна песня, выпущенная до релиза лонгплея) стали очень успешно продаваться в цифровом формате через Интернет. Оказалось, что люди по-прежнему готовы покупать трек «на пробу», вот только не хотят переплачивать. А так как в Сети проблема с носителями отпадает, рекорд-лейблы смогли предложить публике синглы за $1 (а не за $5-6, как на CD). Вдобавок ко всему после выхода альбома их можно было дополнить остальными треками, не платя за уже купленный повторно. Выгодно? Еще бы! Правда, такой ситуацией оказались недовольны коллекционеры и аудиофилы, и специально для них фирмы стали выпускать (очень небольшими тиражами, конечно) роскошные комплекты, включающие не только CD, но и диджейский винил, и всякие прочие эксклюзивности. Например, синглы Бьорк к альбому Volta вышли сначала в интернет-варианте, а затем – в большой красивой упаковке, с двумя пластинками (по два-три ремикса на каждой), CD со всеми вариантами и DVD с клипом и DTS-версией титульной песни. Ну и цена соответствующая: мне каждое издание (синглов было несколько) обошлось в 1400 рублей. Итак, стандартный CD-сингл оказался «слабым звеном» – он не нужен никому. Вот их и перестали выпускать. Та же судьба ждет и альбомы на CD.

Если экстраполировать ситуацию на киноиндустрию, то мы поймем, что Blu-ray – это тот же винил, вещь для узкого круга ценителей и фанатов. Соответственно никаких «народных» перспектив у него нет (как на то надеются разработчики формата). Широкие массы устраивает DVD, а многие готовы покупать фильмы и в онлайн-магазинах. Пока гиганты типа Sony и Toshiba увлеченно играли в войнушку, лоббируя Blu-ray и HD DVD соответственно, киноманы со сдержанным интересом следили за развитием событий (и делали ставки, как на спортивном тотализаторе). Но как только определился победитель, люди вовсе потеряли интерес к перипетиям борьбы. А ну-ка, кто из вас держал в руках Blu-ray (игры для PS3 не в счет)? А ведь формату уже несколько лет! И это не приговор высокому разрешению. Это приговор именно Blu-ray. Потому что HD-видео, равно как и музыка, будет распространяться через Всемирную паутину, в том числе легально. Правда, в России с онлайн-торговлей пока еще полная неразбериха. Apple iTunes Store – самый популярный западный интернет-магазин музыки и кино – у нас пока не работает. А со всякими мелкими компаниями киностудии и рекорд-лейблы просто не станут разговаривать (даже Apple с трудом удалось уломать некоторых голливудских гигантов!). Но это лишь вопрос времени. А пока – мы же с вами не будем скучать, верно?





АНДРЕЙ МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Компактные ноутбуки: панацея для технофрика?

За всю историю существования потребительской электроники ни один класс устройство не ждали так, как нетбуки. Спрос и интерес пользователей заставили производителей рискнуть, и они не прогадали.

Начиная с конца 80-х, когда в продаже появились первые портативные компьютеры, все компании-производители сговорились и придумали очень выгодный для себя тренд. В сознании обыкновенного пользователя маленький лэптоп был прочно связан с высокой стоимостью. «Запихнуть целый компьютер в маленькую коробочку – это же так сложно», – убеждали маркетологи домохозяек, и наивные дамы покорно кивали и расставались со своими кровными ради обладания 10-дюймовым чудом с клавиатуркой. И если поначалу цена была практически оправдана производственными сложностями, то уже года три назад стало ясно, что количество лапши на ушах доверчивых покупателей растет не по дням, а по часам.

Компактность перестала быть чем-то особенным, комплектующие к ноутбукам оказались в свободной продаже, и общественность открыла, что даже очень плотно упакованная груда деталек не может стоить как пять таких же комплектов, но в просторных алюминиевых кейсах. И здесь на помощь снова пришел маркетинг. «Люди привыкли к тому, что маленький ноутбук дорог, так давайте оправдаем эту стоимость», – с этой мыслью разработчики запустили новый виток прогресса, не сдвинувшего отрасль с места ни на йоту. Теперь в небольшом корпусе размещалось только самое топовое железо, хотя говорить о его применимости при таких размерах дисплея и клавиатуры было просто смешно. Но мифический класс «бизнес-пользователей», судя по бодрым графикам продаж, заглотил эту наживку, ни поперхнувшись ни разу. И это несмотря на толком не решенные проблемы с энергопотреблением и охлаждением – для достижения приемлемого времени работы и комфортной температуры производительность снижалась не в разы, а на порядок!

Ситуация совершенно абсурдная – тысячи людей отдают кучу денег за устройство, основное достоинство которого – небольшие размеры, а режимы работы включают два не слишком приятных варианта. Либо маленькая пластиковая тварь становится зверем и, обжигая колени, съедает заряд батарейки за полчаса, либо держится 2–3 часа, но по производительности напоминает вареный овощ. То есть или радоваться, что гаджет отрабатывает свои деньги (но недолго и мучаясь от жара), или заставлять его принудительно работать как более дешевые аналоги и страдать, осознавая, сколько переплатил. Альтернативы не самые приятные, но предлагать другие варианты не спешила ни одна из компаний. Оно и понятно, кто же в здравом уме и твердой памяти переведет потребителей hi-end продукции на low-end, теряя очевидную прибыль…

И все же прорыв случился благодаря компании Asus, предвидевшей ажиотажный спрос и опередившей партнеров по рынку. Выпуск eeePC, первого в мире нетбука, перевернул представление масс о компактных ноутбуках. Заслуга в этом все того же маркетинга, так как устройство получилось, возможно, и неплохое (хотя бы из-за цены), но недоработанное. И тем не менее «пипл схавал». Схавал слишком маленький для комфортной работы экран (он же требует так мало энергии!), схавал микроскопический жесткий диск (это же SSD, технология будущего!), схавал неудобную клавиатуру и посредственный пластик. Ведь с основным назначением – удобная работа в Интернете, почта и блоггинг, просмотр картинок с фотокамеры – eeePC справляется, не догоняя по стоимости средненький медиаплеер. Но заслуга его далеко не в этом. В наше время случается все меньше неожиданностей, и на этом фоне великолепная провокация Asus оказалась настоящим глотком свежего воздуха. Горного и насыщенного озоном.

Итоги рискованной диверсии подводить еще рано, но сделать кое-какие выводы можно уже сейчас. Тысячи людей обзавелись совершенно не нужным им устройством, потому что не приобрести ноутбук за такие деньги – это глупость, ведь его не жалко таскать с собой везде, царапать и даже легонько ударять об углы барных стоек. Но еще больше народу выложили свои кровные за нетбук, думая, что покупают полноценный лэптоп, искренне радуясь столь низким тратам на вступление в элитарный клуб мобильных пользователей. Их обманутые ожидания еще аукнутся производителям; в недавно стартовавшей гонке нетбуков лидирующие позиции уже захватили компании, выпускающие продукты, куда более похожие на традиционные ноутбуки. И разумеется, в новом тренде: «компактный – значит дешевый».


Чисто английское убийство
В лучших традициях Агаты Кристи
АГАТА КРИСТИ
Зло под солнцем
РЕКЛАМА
© TGC – The Games Company. Developed by Silver Style Entertainment. Published by TGC – The Games Company. Distributed by ATARI. TGC – THE GAMES COMPANY Worldwide GmbH – Am Borsigturm 4-12 - 13507 Berlin. © 2008 GFI. All rights reserved.
gfi
DREAMCATCHER
Руссобит-М





ЕГОР ПРОСВИРНИН

Горшочек, не вари!

Игры про Вторую мировую войну представляют собой один сплошной парадокс, удивительный и пугающий одновременно.

С одной стороны, эта страница всемирной истории – превосходный сеттинг для создания компьютерной игры. Огромная география боевых действий (хочешь – северные моря, хочешь – пустыни, хочешь – джунгли), гигантское количество воюющих армий (включая японский батальон, сражавшийся за США, и части сикхов, дравшиеся за Гитлера), бесконечное разнообразие оружия и техники (вплоть до переделанных в танки тракторов и плавающих бункеров), куча сведений по любому вопросу (из томов о Второй мировой можно дом построить) и, конечно же, огромное количество интриг и авантюр (полет Гесса, операции Скорцени, деятельность Зорге и еще миллион таких же эпизодов). Казалось бы – ваяй, твори, удивляй: весь мир у твоих ног. Но нет, при всем безумном богатстве исходного материала игры о самой большой войне прошлого столетия умудрились надоесть. Кто из вас не был на Омаха-бич? Не видел Сталинград? Не помнит наизусть очертания Сайпана? Не знает маршрут до Тобрука лучше местных бомбил? Целые военные кампании, масштабные столкновения огромных армий (вспомните ту же ликвидацию Квантунской армии) никак не отражены в играх (исключая разве что малотиражные хардкорные варгеймы). Сколько более мелких битв и стычек пропустили разработчики – и не сосчитать. Зато ту же Нормандию мы с вами знаем лучше родного района. Понятно, что там произошла самая крупная десантная операция в истории и это главный предмет гордости американцев (чи-тай – крупнейшего рынка), но здравый смысл-то надо иметь! Двух-трех игр вполне хватило бы – никто же, черт возьми, не выпускает пятнадцать версий «Спасти рядового Райна» с одной и той же сценой высадки на пляже! Урвать кусок мяса вслед за лидером – базовый инстинкт животного мира, но в данном случае разработчики кусают дочиста обглоданный скелет. Те же из игр про Вторую мировую, что умудряются «выстрелить», делают это за счет интересного игрового процесса, визуальной части, драматургии – чего угодно, но только не из-за мокрого нормандского песка, хрустящего на зубах уже который год.

Впрочем, это не самое смешное в удивительном феномене игр о данном периоде. Вторая мировая привлекательна еще и из-за своего злого гения, Гитлера. Он – абсолютный негодяй, маньяк, восставший из ада, борьба с ним – это борьба с сатаной, обретшим плоть. Само его существование автоматически дает мотивацию для главных героев – как можно спокойно спать, когда по земле бродит Князь Тьмы? Его злобность и безумие настолько сами собой разумеются, что в историях о Второй мировой их просто… не показывают. Я не могу вспомнить ни одной игры, где бы демонстрировались пытки в застенках гестапо, газовые камеры, лагеря уничтожения и абажуры из человеческой кожи – их просто нет. Вынесены за кадр. Вся жестокость нацистского режима, на выпячивании которой в Голливуде строят отличное драматическое кино, в играх отсутствует начисто. Где колонны худых, как скелеты, евреев, взглянув на которые главный герой испытывает жалость? Где страшные горы человеческих волос? Где, в конце концов, та самая сожженная врагами хата? Ее нет. В крайнем случае протагонист может мельком помянуть, что, дескать, фашистские изверги чего-то там сотворили. И все. Но природа не терпит пустоты, зло и безумие должны находить какое-то выражение – и оно материализуется в выдумках про некое секретное оружие, которым Гитлер хочет покорить мир. Истинные трагедии, реальные трупы и слезы заменяются вымученными сказками о страдающем комплексом неполноценности Докторе Зло из фильмов про Джеймса Бонда (а то и вовсе Остина Пауэрса). Истории о настоящей войне с настоящими жертвами (пусть и опрощенные, пусть и огрубленные, но все же) превращаются в авангардный спектакль «по мотивам». Гитлер, оказывается, не убивал евреев, не резал русских, не топил сербов – Гитлер строил Фау-2, которой хотел угрожать свободному миру! Гитлер организовал экспедицию в Шамбалу и нашел Секретную Летающую Тарелку! Маньяк хочет открыть Ворота Тьмы, и только вы, Индиана Бонд Капитан Америка фон Райан, можете остановить его! Надевайте свои красные лосины и бабочку, злодей с комиксными пузырями у рта уже ждет вас! А то, что этот усатый дядька кроме строительства полумифической Фау-2 успел угробить еще и десятки миллионов реальных людей, с именами, фамилиями, семьями и мечтами, – так это кого волнует? Главное, что армию из зомби не успел создать.


ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?
WANTED!
Дико западное приключение
Добро пожаловать
на Дикий Запад!
RevistroniC
NOBILIS
Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

На полках

Лучшие игры в продаже



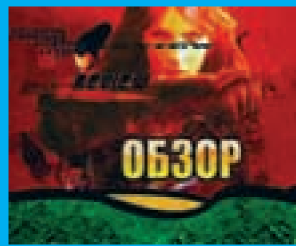
В предыдущем номере мы обещали вам выдать рецензию на Star Wars: The Force Unleashed. Издательство LucasArts выслало нам диск за месяц до релиза игры, однако он слишком долго проходил таможню и добрался до редакции «СИ» лишь за день до сдачи номера в печать. Так что наше мнение о новом боевике по мотивам «Звездных войн» вы узнаете через две недели. Хороших игр в этом номере не так уж мало, однако по-настоящему громкие релизы ждут вас и нас лишь в сентябре. Зато мы более подробно разобрали Soul Calibur IV – на DVD вас ждет видеоматериал с мнением сотрудников редакции, любопытными записями боев, подробным разбором особенностей игры. В дополнение к X360-версии файтинга, о которой мы писали в прошлом номере, до нас дошел и PS3-вариант. В настоящее время мы каждый божий день выползаем в Интернет и по очереди сражаемся с европейцами и американцами. Играют они, если честно, очень глупо, однообразно и скучно – раз за разом повторяют зазубренные «эффективные» вариации ударов. Ни фантазии, ни желания победить красиво. Нам это настолько непривычно, что мы, бывает, проигрываем раунд-другой. В голову не приходит, что соперник может сделать десять нижних ударов ногой подряд. Кроме того, все иностранцы играют за «кастомизированных» персонажей. Чаще всего это женские разновидности Килика и Сервантеса; реже – Мицуруги. Первый же встреченный мной русский резко отличался от буржуев: он играл за обычного стандартного Макси, а статистика поединков впечатляла: триста с лишним побед, пять поражений. Так что если наши опять соберутся на зарубежный турнир, мы вполне можем показать миру всю мощь российского киберспорта.
Из важных игр, не попавших в номер, отмечу Guitar Hero в версии для Nintendo DS. Это совершенно невероятное устройство: специальная нашлепка прицепляется к портативной консоли (это имитирует клавиши), а движением стилуса нужно имитировать удары по струнам виртуальной гитары. Игра снабжена переходниками для старой Nintendo DS и новой DS lite.



Рецензии и мини-обзоры



Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх.



Обзоры на TV
Передачи «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



«Страна Игр» рекомендует

- Top Spin 3
- XIII Век: Русич
- Battlefield: Bad Company



Полный список – на DVD в следующем номере

Также в этом месяце

Viva Pinata: Trouble in Paradise
(Xbox 360) – Microsoft, 5 сентября 2008 года
Новая история об острове Пиньята, обустройство которого будет напрямую зависеть от игрока.

Romance Of The Three Kingdoms
(PS2) – Koei, 5 сентября 2008 года
Одиннадцатое воплощение известной стратегии, повествующей о борьбе дальневосточных правителей.

PictoImage
(DS) – Sega, 5 сентября 2008 года
«Угадайка» рисунков с мультиплеером, рассчитанным на восемь человек.

Dinosaur King
(DS) – Sega, 5 сентября 2008 года
Ответвление популярного в Японии сериала Mushi King, по структуре схожее с сериалом Pokemon.

The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor
(Wii) – Sierra, 5 сентября 2008 года
Игровая «экранизация» недавно вышедшего приключенческого фильма.

Legend of Sayuki
(Wii) – 505 Games, 29 августа 2008 года
Фэнтезийный экшн о богине, которой предстоит спасти мир, а заодно и своего возлюбленного.

R-Type Tactics
(PSP) – Rising Star, 12 сентября 2008 года
Стратегия, где на кон поставлена судьба человечества, которому угрожает агрессивная инопланетная раса.

Spore Creatures
(DS) – Electronic Arts, 5 сентября 2008 года
Версия уникального в своем роде «симулятора жизни» для карманной консоли.

Ratchet & Clank Future: Quest for Booty
(PS3) – SCEE, 21 августа 2008 года
Дебют известного сериала на PlayStation Network, игра расчитана на самый широкий круг пользователей.

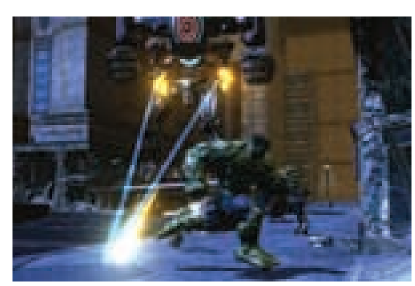
Новые темы



XIII век: Русич
Лучший на сегодняшний день тактический симулятор военного дела средних веков. В игре реализованы все тонкости использования разных родов войск.
Читайте на странице 145



Soul Calibur IV
Уникальный видеообзор самого лучшего файтинга года. Целая толпа сотрудников редакции расскажет вам все о чулочках в сеточку, коротких ножках Зигги и анимации груди Кигури-тян.
Смотрите на DVD



The Incredible Hulk
Александр Глаголев представляет: прохождение первых уровней игр: The Incredible Hulk и «НАСКАР 2009 – Национальная Ассоциация гонок серийных автомобилей».
Смотрите с 13 сентября на Gameland.TV

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







7.5



Secret Agent Clank

Тяжелые времена требуют непростых решений – и радикальных мер. Там, где Рэтчет оказался бессилен, ему на помощь приходит Клэнк. Маленький робот перестал быть вечным пропеллером на службе лохматого напарника и показывает свое истинное лицо.



ТЕКСТ
Алексей Голубев

Один из неписаных законов шоу-бизнеса гласит, что, когда тот или иной сценический дуэт добивается большой популярности у народных масс, его участники рано или поздно начинают задумываться о сольной карьере. Игровая индустрия только подтверждает это правило – после долгого и плодотворного сотрудничества с успешными напарниками в самостоятельное плавание отправлялись такие знаменитости, как Данки Конг, итальянец Луиджи и хвостатый балагур Декстер. Их примеру недавно решился последовать и робот Клэнк, кажется, всерьез вознамерившийся выбраться из тени лопоухого Рэтчета. До сих пор механический коротышка находился на вторых ролях, только изредка позволяя себе выходить на первый план. Потому, наверное, у многих сложилось впечатление, будто герой из Клэнка получится весьма посредственный. Подобная точка зрения, впрочем, совершенно не соответствует действительности. И авторы проекта Secret Agent Clank (а это детище студии High Impact Games) всеми силами стремятся исправить вопиющую несправедливость.

Условно-досрочное освобождение

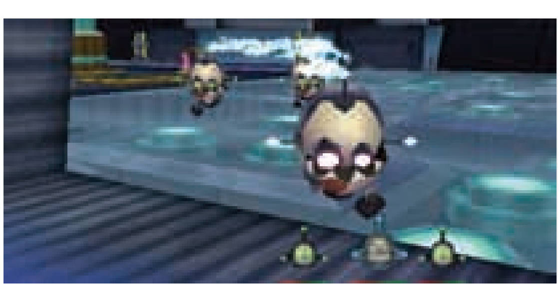
Судьба защитника многих галактик полна сюрпризов. Казалось бы, еще вчера Рэтчет был в зените славы, давал автографы многочисленным поклонникам и наслаждался жизнью

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure.3D
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
High Impact Games
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.us.playstation.com/ratchetandclank/secret_agent_clank.html
Страна происхождения:
США

Трое из ларца

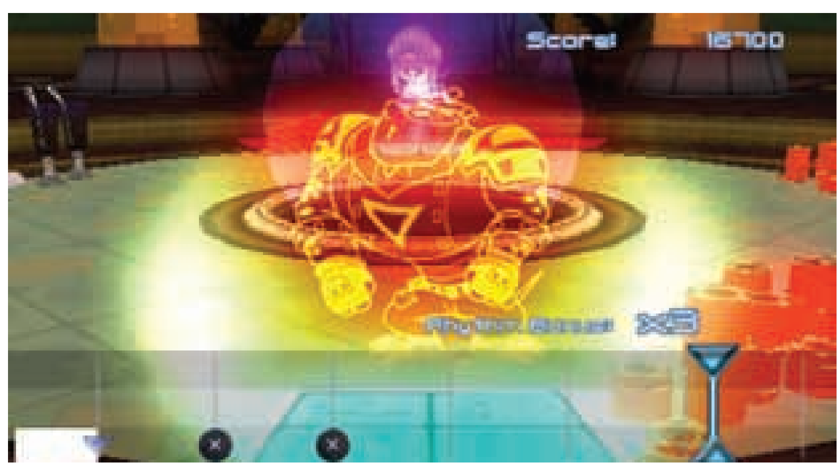
Иногда Клэнк обращается за помощью к троице миниатюрных роботов, способных, несмотря на совсем уж скромные размеры, творить настоящие чудеса, но… исключительно под вашим руководством. Управляете вы только одним, тогда как действия двух других контролируются с помощью простейших команд.







Исполинские разумные слизни – противники опасные, но малоподвижные.



Арестантская роба будет постоянно напоминать Рэтчету о том, где он находится.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Любимые герои, все еще забавные шутки, небезынтересный сценарий, достойное техническое исполнение, большой выбор оружия, спецприемов и гаджетов.

НЕДОСТАТКИ Игровой процесс потерял в увлекательности, дизайн уровней не везде удачно сочетается со stealth-элементами, камера нередко мешает преодолению препятствий.

РЕЗЮМЕ Интересная, хотя и не самая успешная попытка сменить имидж уже сложившегося сериала. Secret Agent Clank могла бы стать куда более заметным проектом для PSP, не вздумай разработчики экономить время. Хороший сценарий, смешные шуточки и любимые персонажи уравновешиваются не всегда адекватным ситуации интерфейсом и чересчур прямолинейными «шутерными» уровнями. Идея противопоставить Рэтчета сокамерникам была бы признана удачной… но побоища на аренах начинают надоедать раза эдак со второго.

на одном из самых дорогих курортов планеты Покитару. Сегодня он – всеми покинутый заключенный в тюрьме строгого режима, обвиняемый в краже огромного бриллианта. Ясное дело, Рэтчет преступления не совершал – и тем не менее запись, полученная с камер видеонаблюдения, и отпечатки пальцев свидетельствуют против него. Полиция и желтая пресса только рады тому, что на скамье подсудимых оказался такой известный персонаж. И лишь Клэнк намерен не жалея смазки докапываться до истины. К счастью, опыта в решении запутанных преступлений роботу не занимать, ведь он, оказывается, уже давным-давно выполняет важнейшие правительственные задания, скрываясь под таинственным и вселяющим ужас в души врагов псевдонимом «Секретный Агент Клэнк». Кто бы ни украл бриллиант и подставил Рэтчета, он будет вскоре найден и передан правосудию. А уж власти наверняка придумают, каким образом покарать двуличного преступника.

Метаморфозы

Превратить лихой экшн в пародию на шпионский боевик – задача не из простых. Мы с вами давно привыкли к тому, что Ratchet & Clank дает всем желающим вволю пострелять и побегать, а вот прятаться от бдительных роботов-охранников и маскироваться под фикусы поклонникам сериала приходится, пожалуй, впервые. Если уж и проводить параллели, то ближайшей родней Secret Agent Clank стоит признать не прошлогоднюю Size Matters, а Sly Cooper на PlayStation 2, где, напомним, также уделялось немало внимания stealth-элементам. Не попасть под прицел камер видеонаблюдения, избежать встречи с патрулем, обезвредить тепловые лучи – настоящий спецагент найдет, над чем поломать голову. От силовых методов решили окончательно не отказываться: в случае необходимости Клэнк сумеет за себя постоять, но желание привлечь внимание к собственной персоне непременно приведет к потере многих бонусов. Они полагаются только тем, кто умеет действовать по инструкции. Так что, если собрались помахать кулаками, делайте это максимально незаметно!

Кунг-фу Клэнк

Еще престарелый показушник Джеймс Бонд убедительно доказал, что для успешной карьеры секретному агенту требуется, во-первых, эффектная внешность, во-вторых, крепкие кулаки и, наконец, максимально широкий выбор разнообразных гаджетов – от ядерной авторучки до сигарет со встроенной видеокамерой. Нам доподлинно неизвестно, числился ли мистер Бонд среди наставников Клэнка, однако упрекать отважного робота в недостаточной подготовке не приходится. Безупречный стиль (а также выдающийся рост), знание боевых искусств и богатый арсенал технических приспособлений – вот что становится залогом будущих побед вашего подопечного. Ну а умение трезво рассуждать в самых безвыходных ситуациях и смело бросать вызов даже значительно превосходящим силам противника будет для главного героя дополнительным козырем.

Раз уж мы заговорили о боевых искусствах, остановимся на них поподробнее. Тем более что Клэнк не использует поднадоевшее всем айкидо или малопопулярное джиу-джитсу, а дерется приемами всесокрушающего клэнк-фу, противостоять которым мало кому удавалось. Причем надо отдать должное благородству отважного робота: на первых порах он намерен щадить противников, демонстрируя им лишь малую часть смертоносных приемов. Но чем ближе к разгадке запутанного преступления подбирается Клэнк, тем активнее начинают сопротивляться недруги и тем чаще ему приходится прибегать к по-настоящему грубой силе. Любой специальный прием или комбо можно постепенно усовершенствовать (для этого, правда, нужно расстаться с некоторым количеством наличных), так что сравнительно слабые поначалу удары со временем становятся смертельно опасными даже для хорошо защищенных и вооруженных по последнему слову техники оппонентов. Кроме того, никто вам не запрещает изучить новые трюки – их в игре более чем достаточно. С другой стороны, чересчур увлекаться рукопашными схватками необязательно – Клэнк хорошо знаком с новейшими достижениями галактического ВПК и зачастую предпочитает радиоуправляемую гранату крепкому пинку. Острые, как бритва, бумеранги, всевозможные бомбы с часовыми механизмами и без таковых, особые приспособления, отключающие любую систему безопасности, – вот далеко не полный перечень того, чем предстоит воспользоваться Клэнку на пути к убедительной победе.



Сверху: Тяжеленная гиря в руках секретного агента – страшное оружие.



НЕСОМНЕННОЕ ОБАЯНИЕ КЛЭНКА НЕ СПАСАЕТ SECRET AGENT CLANK ОТ РЯДА ОЧЕВИДНЫХ НЕДОСТАТКОВ.

Снизу: Графически Secret Agent Clank недалеко ушла от Size Matters, разве что взрывов стало поменьше.

Этот охранник не проявил должной бдительности, за что и поплатился.









…ведь подробности своих похождений бравый капитан додумывает буквально на ходу. И с фантазией у него полный порядок.

СОТРУДНИКИ HIGH IMPACT GAMES СТУПИЛИ НА ОПАСНУЮ ДОРОЖКУ, ПЫТАЯСЬ ИЗМЕНИТЬ НАШИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ТОМ, КАКИМИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ РЭТЧЕТА И КЛЭНКА.

Сверху: Вымышленные приключения Кварка позволят вам встретиться с самыми невероятными существами…

Снизу: Без взрывов и других пиротехнических эффектов пока не обходилась ни одна Ratchet & Clank.

Незапланированные потери

Несомненное обаяние Клэнка не спасает Secret Agent Clank от ряда очевидных недостатков, главный из которых – отсутствие присущей сериалу динамичности. За отказ (пусть и частичный) от ожесточенных перестрелок и больших взрывов пришлось заплатить довольно высокую цену – местами, пожалуй, слишком высокую. Причем последнее объясняется не столько непреодолимой тягой пользователей к разрушению всего и вся, сколько нежеланием разработчиков подойти к делу с должным размахом. Судите сами: управлением, интерфейсом и даже дизайном уровней новинка почти не отличается от собственных предшественниц, в том числе от уже упоминавшейся Size Matters. Однако цели теперь перед нами стоят несколько иные, да и принципы игрового процесса в той его части, что посвящена Клэнку, заметно изменились. И если судить субъективно, одно с другим сочетается не лучшим образом.

Взять хотя бы камеру – она по-прежнему вращается вокруг персонажа при помощи «шифтов». Но в процессе прохождения очередной полосы препятствий не раз и не два возникает желание расположить ее как-то иначе, поудобнее… Например, подвесить над головой героя, чтобы хоть как-то улучшить обзор. Увы, приручить бесовку никак не получится – разработчики попросту не предусмотрели такой возможности. Ровно по тем же причинам многие уровни кажутся чересчур примитивными, так как делали их с явным прицелом на экшн, но никак не для игры в прятки. Вероятно, сознавая уязвимость своих позиций, разработчики и попытались «разбавить» историю о Клэнке сценами с его временно находящимся в заключении напарником, а также капитаном Кварком (см. врезку) – пусть и не всегда удачно.

Скользкий путь истинного шпиона

Сотрудники High Impact Games ступили на довольно опасную дорогу, пытаясь изменить наши представления о том, какими должны быть приключения Рэтчета и Клэнка. Поклонников у неугомонной парочки предостаточно, и большинство их твердо уверены в том, что спасение космоса и защита обездоленных неизменно влекут за собой ураганные перестрелки, взрывы радиусом в несколько десятков метров и лихие побоища с толпами врагов. Похождения Клэнка упомянутых радостей так или иначе лишены, да к тому же они обзавелись кое-какими «эксклюзивными» недочетами. А потому вместо безусловного блокбастера мы на этот раз получили приятную, но несколько противоречивую игру, едва ли способную добиться оглушительного успеха. **СИ**



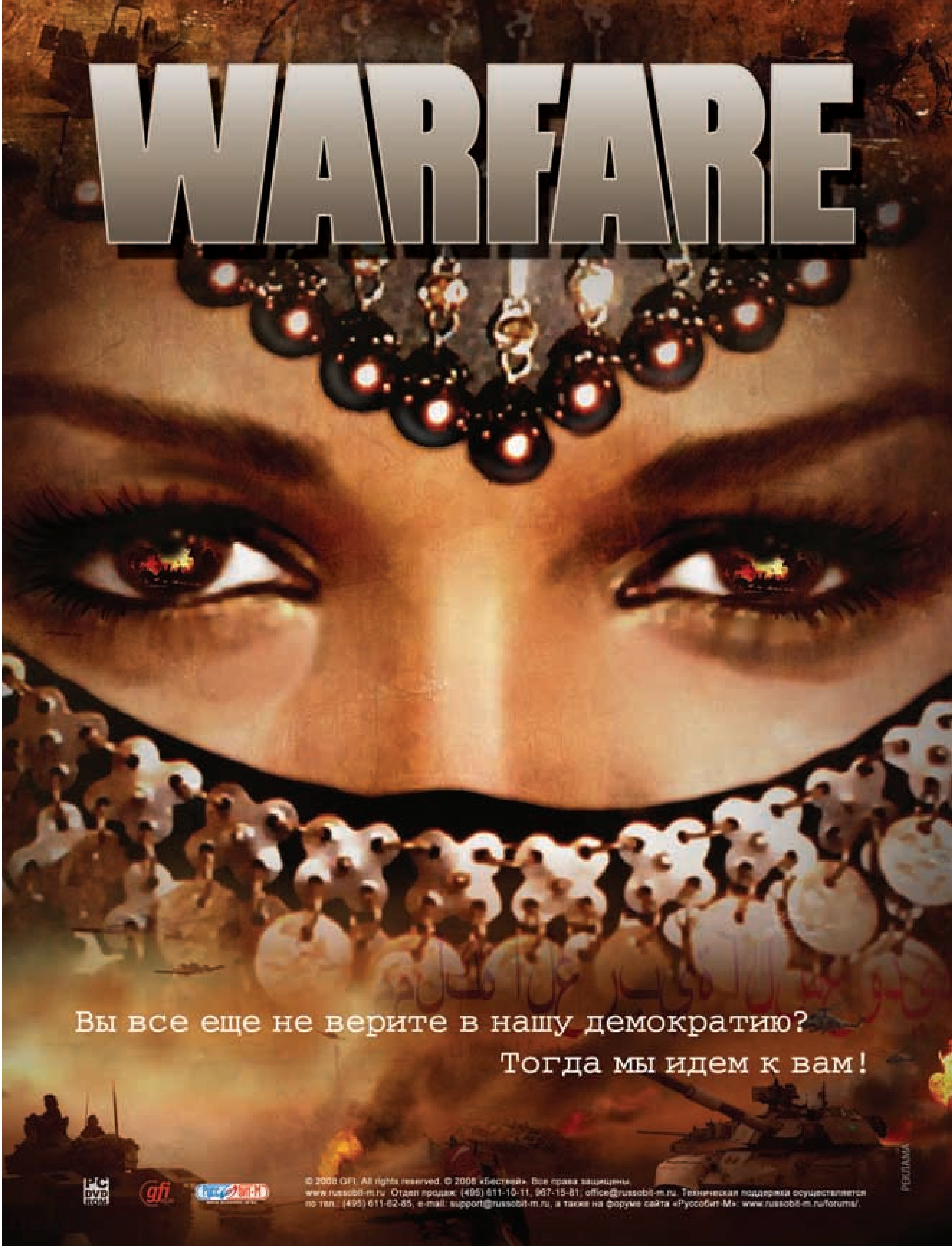
Как по нотам

Преодоление некоторых особенно сложных препятствий превратили в отдельную мини-игру, в которой требуется, соблюдая определенный ритм, нажимать на нужные кнопки. Ошибки приводят к тому, что Клэнк теряет некоторое количество драгоценного здоровья – лишившись его полностью, робот (и вы вместе с ним) будет вынужден все начать сначала.

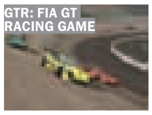


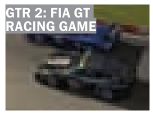
А тем временем…

Несмотря на обещания разработчиков сделать из Клэнка главную звезду грядущей игры, маленький робот вынужден время от времени уступать экран вездесущему Рэтчету и капитану Кварку, который до сих предпочитал выступать в роли вспомогательного персонажа. Теперь, однако, Кварк полон желания вернуть себе утраченную некогда славу супергероя и колесит по галактике в сопровождении репортера, рассказывая на каждом углу, что подвиги, совершенные Рэтчетом и Клэнком, в действительности его рук дело. Время от времени маршруты Кварка и Клэнка будут пересекаться, и, судя по всему, эти встречи станут поводом для множества комических ситуаций. Что до бедняги Рэтчета, то его судьба окажется несколько иной. Тюрьма, куда упекли невиновного, стала домом для множества злодеев – и большая их часть угодила за решетку благодаря Рэтчету. Разумеется, новоявленные сокамерники не могут упустить удобного случая и жаждут свести счеты со старым недругом. Которому, в свою очередь, придется немало постараться, чтобы дожить до оправдательного приговора, сражаясь на арене.


WARFARE
Вы все еще не верите в нашу демократию?
Тогда мы идем к вам!
PC DVD ROM
gfi
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестеей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
РЕКЛАМА

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







7.0


ТЕКСТ
Алексей Меркухин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
racing.GT
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
SimBin
Количество игроков:
до 24
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.gtr-evolution.com
Страна происхождения:
Швеция





Нордшляйфе изобилует крутыми поворотами и шиканами – тут и разогнаться-то негде!



Таранить соперников, выталкивая их за пределы трассы, – прием, может, нечестный, но эффективный.

GTR Evolution

Несколько часов до следующего этапа в Стамбуле. Дождь льет дни напролет, недвусмысленно давая понять, что Alfa Romeo 156 на мокрой трассе поведет себя примерно так же, как вдребезги пьяный фигурист на льду.

Механики лениво разводят руками, не обещая к поставленному сроку починить подвеску, а в настройках износа шин по глупости выставлено максимальное значение... Кажется, GTR: Evolution не дает поблажек никому: ни новичкам, ни водителям с многолетним стажем, ни тем более преданным поклонникам игры. Но первое впечатление зачастую бывает обманчивым...

За двумя зайцами

К Race 07 – самому (по-хорошему) попсовому проекту SimBin, рассчитанному на широкую аудиторию, – предъявляли массу претензий, прежде всего по части реализма. Дескать, как же так: умелые шведы, годами зарабатывавшие репутацию лучших ваятелей хардкорных автосимуляторов, выпускают аркаду, где не требуется неделями привыкать к управлению и заучивать на треках каждую паршивую кочку. Те пользователи, что выросли на GTR: FIA GT Racing Game и GT Legends, перемены приняли в штыки.

SimBin пытается угодить всем и каждому. На первых порах Evolution довольно удачно торит несколько тропинок к сердцам и новичков, и ветеранов. Для начинающих припасено относительно простое управление, где клавиш «газ» и «тормоз» волне достаточно, чтобы на уровнях сложности Easy и Normal с завидным постоянством первым приходить к финишу. Для вторых – восхитительный сплав системы повреждений и физической модели, не позволяющий творению шведских разработчиков окончательно перейти на «темную сторону». Но со временем становится понятно, что игра, балансируя между реализмом и доступностью, из-за отдельных неточностей и недоработок умудряется несколько раз оступиться. Сместив акцент в сторону аркады, авторы к тому же попали и на территорию, которую недавно оккупировала Race Driver: Grid. Но если в Grid смогли нащупать золотую середину между симулятором и аркадой, то в Evolution, увы, – нет.

Грязь, свет и тень

С годами издатели научились искусно пудрить обывателям мозги. Радужные обещания из пресс-релизов на деле оказывались фикцией PR-отдела. Однако в этот раз обошлось без приукрашивания достоинств игры: обещали почти полсотни автомобилей – столько мы и получили. Машины рассортированы по классам, в целом ориентироваться в их потоке стало както проще. По традиции разработчики перенесли автопарк из предыдущих версий в последнюю, не забыв и про новинки. В игре дебютировали модели категорий WTCC Extreme и GT – несомненно, они продлят жизнь одиночным игровым режимам. Важно и то, что столь пестрым набором авто, как в Evolution, могут похвастаться далеко не все симуляторы. Здесь «Мини-Куперы» соседствуют с болидами «Формулы-3000», в лю-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Огромное количество автомобилей разных классов и разных производителей, сложная, но увлекательная трасса Нордшляйфе.

НЕДОСТАТКИ Высокие системные требования при слабом графическом уровне; система повреждений и физическая модель все еще требуют доработки.

РЕЗЮМЕ GTR: Evolution занимает один гигабайт на жестком диске, на котором уместилось полсотни уникальных болидов (среди них 26 – абсолютно новые) категорий WTCC Extreme и GT да трасса Нордшляйфе, известная своими смертельными поворотами. SimBin продолжает методично увеличивать количество автомобилей и трасс, пытаясь угнаться за убежавшими вперед Race Driver: Grid и Gran Turismo 5 Prologue, но при этом не прислушивается к фанатам, требующим новую модель повреждений и улучшенный AI гонщиков. Теперь вся надежда на Race Pro.


Автомобили выглядят превосходно. Если бы все остальное в игре было реализовано на том же уровне...

Из грязи в князи – это о SimBin. Чем только не занимались будущие сотрудники студии! Началось все с любительских модов для F1 2002, когда Ян Белл и Стивен Смит основали сайт The Simbin, посвященный гоночным играм и их моддингу. В марте 2002 года на его базе появилась команда SBDT (SimBin Development Team). В 2003 году при поддержке Йохана Рооса, гонщика и владельца команды «Роос-Оптима», SimBin удалось заполучить лицензию FIA. И понеслось. В 2005-м состоялся релиз GTR: FIA GT Racing Game, которую тепло приняли и игроки, и пресса. В том же году свет увидела GT Legends – ода классическим гоночным машинам. После небольшого перерыва, в ноябре 2006-го в продажу поступила GTR 2: FIA GT Racing. Критики хвалили физическую модель и графический движок, использованный еще в предыдущем проекте, но только в GTR 2 раскрывший свой потенциал. Чуть позже послужной список SimBin пополнился RACE – The Official WTCC Game – первой игрой, посвященной World Touring Car Championship. А вот последовавшие за ней дополнение Caterham и продолжение RACE 07 – The Official WTCC Game оказались посредственными автосимуляторами. Отдельные скептики склонны считать, что виной тому уход талантливых сотрудников, в результате чего SimBin попросту «сдулась». Так это или нет – не дает ответа даже GTR: Evolution.

бой момент старую развалюху можно обменять на роскошный Aston Martin DBR9, а Caterham из одноименного add-on'а – на Koenigsegg CCGT. Когда вереница железных коней с огромной скоростью проносится, скажем, по Брендс-Хэтч, оставляя на асфальте темные следы, невольно вспоминаешь о том, что игра сделана на движке gMotor2. С годами он становился краше, но старческие морщины уже не скрыть. К моделям машин претензий нет: они заметно прибавили в полигонах и вообще выполнены на отлично. Одно удовольствие любоваться тем, как перед заездом на полированных капотах сияют лучи солнца, а после нескольких кругов все болиды заляпаны грязью. Вот детализация окружающего мира и игра светотени оставляют желать лучшего. Спрайтовые зрители, заполнившие стадион – лишь серые, блеклые фоновые объекты, и в боксах по-прежнему ни единой души. По мере того как медленно эволюционирует движок, гигантскими шагами растут системные требования. В SimBin работает много талантливых людей, но со специалистами по оптимизации кода, похоже, напряженка.

Дорога на Нюрбургринг

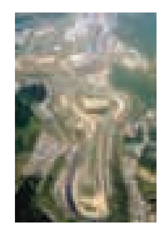
Рассказ был бы неполным, не упомяни мы главный козырь игры –трассу Нордшляйфе. Этот маршрут, прозванный трехкратным чемпионом мира по автогонкам в классе «Формула-1» Джеки Стюартом «Зеленым адом», состоит из полутора десятков крутых поворотов. Теперь без риска для жизни опробовать знаменитую дорогу могут и простые игроки. Появление экстремального трека побудило авторов придумать новый режим под названием «R-Cade Экстрим». Правда, существенных отличий от одиночного заезда замечено не было: мы все так же участвуем в квалификации, по результатам которой стартуем в гонке с определенного места. Но сначала определяем количество кругов, а также уровень сложности AI, который нельзя опустить ниже 79%. Отчасти поэтому оппоненты ведут себя весьма агрессивно, стараясь обогнать либо выпихнуть болид игрока с трассы.

Race 07 + 1 = Race 07!

Evolution изначально задумывалась как избавленная от наиболее раздражающих ошибок версия Race 07. Такой (и то с оговорками) она перед нами и предстала. Пусть не совершенная, но хотя бы не сырая. Плюс незначительные изменения в геймплее, «R-Cade Экстрим» и Нордшляйфе. Будем надеяться, большие перемены произойдут в Race Pro, релиз которой запланирован на осень нынешнего года. **СИ**


Система повторов далека от идеала – камеры порой выбирают неудачные ракурсы. Но бывают и приятные исключения.

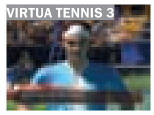
Открытая в 1927 году трасса Нюрбургринг (на фото) расположена рядом с поселком Нюрберг, что в двух шагах от города Аденау. Ее конфигурация такова, что она как бы состоит из нескольких колец, однако сегодня активно используется лишь Нордшляйфе. Эта часть автодрома, более известная как «Зеленый ад», признана профессионалами самой сложной кольцевой трассой в мире.

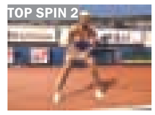


XBOX 360
PS3
WII

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







8.0



ТЕКСТ
Юрий Левандовский



Справа: Есть возможность парной игры, хотя почему-то в карьеру ее забыли включить. Ну хоть в онлайне можно собраться компанией!

› Top Spin 3

В жанре симуляторов тенниса, наверное, самое малое количество представителей. Может быть, просто за них еще не взялась Electronic Arts, а может быть, сделать хорошую игру про теннис и в самом деле нелегко. Но сегодня на нашей улице праздник! Имя ему Top Spin 3.

Продолжая традиции сериала, Top Spin 3 встречает продуманным и очень глубоким игровым процессом. Поначалу все вроде просто: на четырех основных кнопках четыре различных удара – flat, top spin, slice и lob/drop; бегай себе по корту да жми, какая в голову придет, кнопку. Но уже через десять минут игры вы понимаете: что-то здесь не так. Ваш персонаж постоянно бьет не туда, куда хотите вы, сила удара совсем не контролируется, а компьютер обыгрывает вас одной левой. Добро пожаловать в мир симуляторов, забудьте о существовании такой игры, как Virtua Tennis, все, чему она вас научила, – ложь. Помимо того, что нужно обязательно думать, в какую сторону побежать и какой удар лучше использовать в данной ситуации, вы должны учитывать расстояние от мяча до вашего персонажа, должны думать, насколько долго задерживать нажатие кнопки для регулировки силы и, главное, должны всегда помнить, что при зажатой кнопке удара ваш персонаж перемещается медленнее. При нарушении какого-то из этих пунктов звезда теннисного корта под вашим руководством совершит корявый и слабый удар, идущий сопернику ровно на ракетку.

Но и это еще не все. Когда вы отточите мастерство выбора правильной позиции и силы удара, вам откроется мир так называемых Risk shot. Это самые опасные и самые действенные удары, они выполняются после того, как вы зажмете правый или левый курок на геймпаде. Один сверхсильный удар, второй – сверхточный. Момент для такой атаки должен быть выверен просто-таки филигранно; если вы ошиблись хоть на чуть, мяч просто улетит в аут. Да, Top Spin, пожалуй, единственный симулятор тенниса, где ауты – совершенно обычное дело, как и в настоящем спорте. В сумме все эти штрихи складываются в картину самого продуманного, но при этом и самого сложного игрового процесса, который только существует на данный момент в жанре. Это обязательно оттолкнет всех, кто хочет просто постучать мячом по корту, но при этом привлечет каждого любителя серьезных спортивных симуляторов.

Но какой же симулятор без лицензированных теннисистов? Звезды в Top Spin 3, конечно же, есть, хотя и не в том количестве, в котором бы хотелось. Например, у мужчин нет третьей ракетки мира Новака Джоковича, а вторая ракетка мира Рафаэль Надаль присутствует только в версии для PlayStation 3. В кругу представительниц прекрасного пола и вовсе творятся чудеса: ничем, кроме как черной магией и масонским заговором, не объяснить отсутствие первой ракетки мира Анны Иванович! Нет тут и Динары Сафиной с Еленой Дементьевой. Благо горячо любимая в мире Мария Шарапова сумела обойти все неведомые



Эксклюзивный для PlayStation 3 Рафаэль Надаль собственной персоной, грациозен и сосредоточен.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, Wii
Жанр:
sports.traditional.tennis.simulation
Зарубежный издатель:
2K Sports
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Pam Development
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.topspin3thegame.com
Страна происхождения:
Франция

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА До мелочей проработанный, продуманный игровой процесс, отличный редактор персонажей, реалистичная анимация и отличная графика.

НЕДОСТАТКИ Переусложненный геймплей и завышенная для большинства игроков сложность, мелкие графические недоработки, однообразный режим карьеры.

РЕЗЮМЕ Настоящий симулятор, требующий вдумчивого освоения и долгих тренировок. Очень красивый, очень эффектный и очень сложный. Полюбят Top Spin 3 только те, кто готов все свое время посвятить ему и только ему. Те, кому важен в первую очередь спорт и та достоверность, с которой этот спорт перенесен в виртуальное пространство. Всем любителям быстрой и легкой игры здесь места нет. Для них давно придумали Virtua Tennis 3.



Встроенный редактор персонажей позволяет создать кого угодно, хоть себя, хоть Михаэля Шумахера, хоть Вову Тамбовского.



Очень здорово, что помимо звезд нынешнего тенниса в Top Spin 3 есть еще и звезды прошлого века, например, Борис Беккер тут – ну просто как живой.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР СИМУЛЯТОРОВ. ЗАБУДЬТЕ О СУЩЕСТВОВАНИИ ТАКОЙ ИГРЫ, КАК VIRTUA TENNIS, ВСЕ, ЧЕМУ ОНА ВАС НАУЧИЛА, – ЛОЖЬ.



Top Spin 3 практикует минималистичный подход к интерфейсу – его просто нет! Никаких вам шкал, линеек и прочей мишуры, вся игра строится только на мастерстве геймера.



заслоны и попала в игру наравне с Амели Моресмо и Жюстин Энен.

Но прочь грустные мысли! Почти любого незаслуженно обойденного вниманием разработчиков теннисиста можно создать во встроенном редакторе персонажей. Позволено не только менять рост, вес, множество параметров лица и телосложения, но даже редактировать «ключевые точки» на модели персонажа, занимаясь, по сути, настоящим 3D-моделированием.

Но вот ведь странность! Вы наверняка помните, что всем звездным теннисистам обещали сделать индивидуальную анимацию (чего, признаться, давно не хватает всем громким спортивным играм). На поверку похвастаться уникальными движениями может только Роджер Федерер, остальным же повезло куда меньше. Например, Энди Роддику сохранил за собой лишь анимацию подачи, а вот остальные удары у него выглядят ровно так же, как и у других.

Хотя жаловаться на анимацию в Top Spin 3, конечно же, глупо – более плавных и реалистичных движений вы не найдете нигде. Пускай в виртуальности теннисные звезды растеряли свою особенную, только им присущую манеру играть, зато переходы между бегом и ударами, замахом и промахом – они просто гениальны. Если в неведении плюхнуться на диван перед телевизором с включенной игрой, можно запросто подумать, что застал трансляцию обычного матча какого-нибудь чемпионата Австралии.

С точки зрения графики Top Spin 3 выглядит просто отлично: огромные красивые арены с реалистичным освещением, любовно выточенные модели персонажей и совершенно «всамделишные» волосы и будто настоящая одежда. Жаль, что именно с физикой одежды и шикарных развевающихся волос связаны и единственные замеченные в игре глюки. Прически иногда складываются в настоящие оригами на головах своих владельцев, а рукава кое-каких футболок отважно проваливаются внутрь спорстменов. Но это сущая мелочь в сравнении с тем эффектом, что производит на игрока «настоящая» физика волос и одежды.

Режимы игры стандартны – карьера, одиночные матчи, чемпионат и мультиплеер. В первом нам позволяют пройти весь путь от уличного теннисиста до участия в мировых чемпионатах. По ходу дела мы прокачиваем множество характеристик своего подопечного и покупаем ему различную одежду. Жаль, что опыт дается только за победы – никаких вам тренировок или поощрений за удачные действия на корте. Нет также и никаких акцентов на чемпионатах, в которых мы участвуем, подиумов и прочих мелочей – вся карьера проходит по-спартански: выбрали чемпионат, отыграли матч, получили опыт, перешли на следующий круг. Симулятор симулятором, а зрелищ все-таки хочется. **СИ**



Большинство персонажей, предлагаемых нам на выбор для одиночных матчей, не лицензированы, а созданы во внутриигровом редакторе. Вы таких тоже можете сделать.

Онлайн

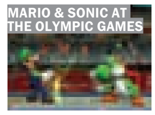
Как и полагается любой современной спортивной игре, в Top Spin 3 есть мультиплеер. Здесь нам предлагают или провести быстрый матч, взяв любого понравившегося теннисиста, или начать онлайн-карьеру с одним из самосозданных персонажей на поруках. Игра практически не лагает, и наносить удары в онлайне так же легко, как и с компьютером в сингле. Но все же один серьезный недостаток отыскался и здесь: персонаж в многопользовательском режиме используется тот же, что и в одиночном. И если вы вдруг решили всю свою карьеру провести в онлайне или просто начать ее с нового листа, ничего хорошего из этого не выйдет. На данный момент в Сети наблюдаются только заядлые теннисисты-маньяки с прокачанными до максимума героями, и составить им конкуренцию, сунувшись сюда без прокачки до того же максимума в сингле, просто невозможно. Здесь даже деления на лиги не предусмотрено, поэтому встретить еще одного человека с персонажем твоего уровня весьма затруднительно.

XBOX 360
PS3
PC

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


ATHENS 2004


TORINO 2006


MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

6.5



ТЕКСТ
Анатолий Сонин



Справа: В стрельбе из лука прицел не просто свободно гуляет вокруг цели, а правдоподобно относится ветром.

Beijing 2008

Новый раунд вечной битвы: реальность против видеоигр. Побегать на улице или погонять виртуального спортсмена?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports.mini-games.olympic
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Eurocom
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.olympicvideogames.com
Страна происхождения:
Великобритания

Олимпиада – огромное мероприятие, из которого выкачивают деньги все, кому не лень. Издателям видеоигр, как обычно, не лень. В горячий сезон можно продать любую коробку с надписью «Пекин 2008», и никого не волнует, есть ли хоть что-нибудь внутри. Главное – пять олимпийских колец на обложке.

Тяжело понять, как при таком раскладе из Beijing 2008 вышла приличная игра. Поймите правильно: приличной ее можно назвать только по меркам спортивных мини-игр. Здесь отличная анимация и вменяемая графика, большой выбор состязаний и даже интересная сюжетная кампания. Малину, как всегда, портит механика «мотай рукояткой, пока не отвалятся пальцы», которая увлекает только в первую пару часов. Потом пальцы все-таки отваливаются, и диск с игрой отправляется на дальнюю полку. Ничего не поделать: разработчики до сих не смогли придумать, как на контроллерах Xbox 360 и PS3 воссоздать колоссальное напряжение спортсменов в самые главные дни их жизни. А игры про Олимпиаду делать как-то надо.

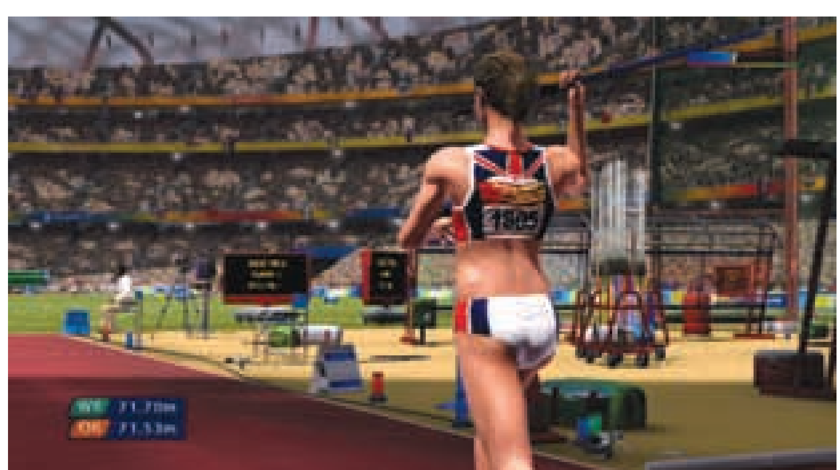
Представим, что вы достали толстые перчатки и все-таки можете играть в Beijing 2008 без колющей боли в ладонях. Теперь перед вами открываются неплохие перспективы. В игре почти сорок видов олимпийского спорта – от бега и плавания до настольного тенниса и стрельбы из лука. Конечно, часть из них никуда не годится. Взять, например, дзюдо. В нем вообще не объясняют управление. Инструкция предлагает буквально «жать на все кнопки». Импровизируйте, и, может быть, что-нибудь получится. Или посмотрим на бег. Если на стометровке еще можно вращать рукоятку и не корчиться от боли, то на дистанции в четыреста метров задание кажется извращенной формой пыток. Можно, впрочем, играть на одних кнопках, но это будет намного сложней.

Иногда похожие механики находят лучшее применение. Так, в состязании по плаванию вы должны вращать две рукоятки в разных направлениях, а при метании копья правой набирать скорость, а левой задавать угол броска – это вполне интересные и в меру сложные системы. Кстати, сложность тут явно завышена, и попасть на верхушку онлайновых рейтингов сможет не каждый.

Встречаются и состязания с оригинальным управлением. Самой изобретательной вышла гимнастика. Вы следите за движениями атлета и, когда под его ногами появляется иконка, жмете на соответствующую кнопку. Такая механика связывает происходящее на экране с вашими действиями, и оттого движения спортсменов кажутся особенно естественными.

И бегать лень, и сердце просит приключений

Анимация в Beijing 2008 первоклассная. Конечно, добиться такого результата разработчикам было несложно – напрямую управлять спортсменами нельзя, и все их движения записаны заранее. Но хуже они от этого не становятся. Посмотреть на атлетов и проник-



Справа: Наблюдать за игрой в Beijing 2008 бывает даже интересней, чем сидеть с контроллером в руках. Хотя бы успеваешь все разглядеть.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Хорошая графика, «живая» анимация атлетов, большой выбор мини-игр, интересный сюжетный режим, онлайновые таблицы рейтингов и настоящий дух Олимпиады.

НЕДОСТАТКИ Скучное и неудобное управление, многие состязания (например, разные виды плавания) играются почти одинаково, нет лицензированных спортсменов.

РЕЗЮМЕ Для олимпийской видеоигры Beijing 2008 вышла неплохой, но рамки жанра не дали авторам развернуться. Как и в любом наборе спортивных мини-игр, геймплей здесь поразительно нудный: вы вращаете на скорость рукоятку или долбите что есть мочи по кнопкам. Ни то ни другое особого восторга у бывалого геймера не вызывает, и из общей массы Beijing 2008 выделяют только отличная графика и правдоподобное поведение атлетов. Да, перед нами одна из лучших игр олимпийской тематики, но это не бог весть какое достижение.



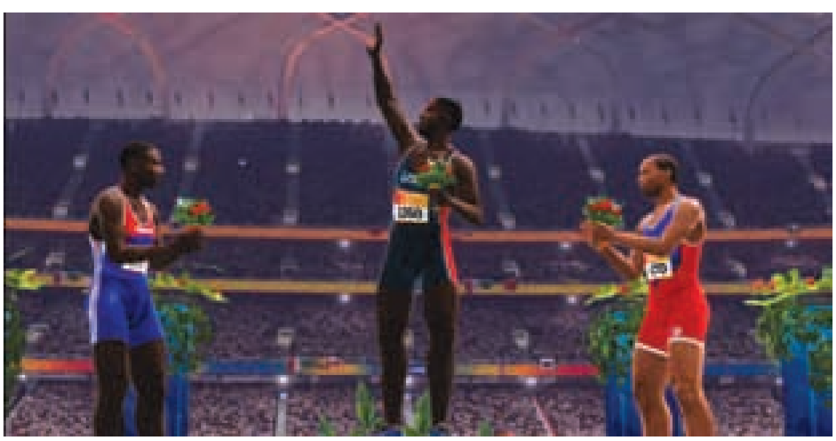
Летняя Олимпиада проводится раз в четыре года, поэтому и официальных игр по ней успело выйти немного – всего пять штук. Устроим короткий экскурс в историю.

- **Barcelona 1992 – вышла на консолях 3-го и 4-го поколения (8- и 16-битных). Включает 7 видов состязаний.**
- **Atlanta 1996 – вышла на консолях 4-го поколения (16-битные). Включает 10 видов состязаний.**
- **Sydney 2000 – вышла на консолях 5-го и 6-го поколения (PlayStation, Dreamcast). Включает 12 видов состязаний.**
- **Athens 2004 – вышла на консолях 6-го поколения (Playstation 2). Включает 25 видов состязаний.**
- **Beijing 2008 – вышла на консолях 7-го поколения (Playstation 3, Xbox 360). Включает 36 видов состязаний.**



Сверху: Не забывайте главное правило спортивных игр: никогда не вглядываться в силуэты на трибунах.

Слева: Это, конечно, не MGS4, но сценки здесь тоже съедают времени больше, чем геймплей.



Снизу: Спортсменка дотронулась до красной полоски – игрок жмет кнопку соответствующего цвета.



нуться духом Олимпиады можно не только во время мини-состязаний, но и до, и даже после них. Спортсмен выходит, разминается и корчит серьезную мину. Когда он исподлобья бросает взгляд на снаряд, напряжение чувствуется даже по его дубовому лицу – настолько хороша анимация движений. Завершается мини-игра, и мы снова следим за атлетом. Вот он делает шаг в сторону и машет зрителям или же, если вы выступили неважно, уходит, понурив голову. Тут же нам показывают короткий повтор с комментариями. Все это делает игру очень похожей на телетрансляцию, а замечательная графика с успехом удерживает иллюзию.

К сожалению, настоящих спортсменов здесь не увидеть – на выбор доступны только несколько десятков заранее созданных персонажей. Одни и те же лица мелькают и в соревнованиях по стрельбе, и на беговой дорожке, и за теннисным столом. Казалось бы, мелочь, а впечатление портит.

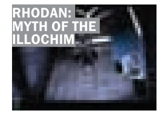
Сюжетный режим для набора мини-игр проработан на удивление хорошо. Вы собираете свою сборную и проходите с ней через все дни Олимпиады. На каждый ставится определенная задача – например, получить после четырех соревнований две медали. Если условие вы не выполнили, приходится начинать день сначала, потому что перезапускать отдельные состязания в этом режиме не дают. Кроме того, за каждую победу команде начисляются очки. На них вы можете прокачивать характеристики: ловкость, скорость, силу и прочее. Все мини-игры открыты с самого начала, и прохождение не дает ничего, кроме морального удовлетворения. Но с учетом того, что онлайн довольно невнятен, этот режим представляется наиболее интересным.

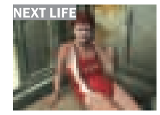
Онлайновые матчи устраивать можно, но лаги и необходимость подолгу ждать своей очереди отбивают последнее желание соревноваться с незнакомцами по сети. Куда удобней просто дать второй контроллер другу и сыграть на одной консоли.

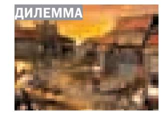
Недостатки Beijing 2008 – одновременно и недостатки всего жанра. Управление нудное и сложное, руки от него мгновенно устают. Но, к сожалению, ничего лучше для спортивных мини-игр на Xbox 360 и PS3 так пока и не изобрели. **СИ**

6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ









На ночь в такие горящие глаза лучше не глядеть. Приснятся еще потом…

› Дилемма 2: Марсианские хроники

«Дилемма» – хорошее название. Если вдруг человек засомневается: то ли он чего-то не понял, то ли разработчики напортачили, всегда можно сказать, что так задумано, – «Дилемма» же! Игре с таким названием и рецензия не нужна. Редко когда бывает, чтобы в одном слове столь гармонично соединились все особенности продукта.



ТЕКСТ
Марина Петрашко

Писать, однако, придется. Ясно, что к концу игры количество дилемм в жизни геймера резко возрастет, но будет нелишним рассказать хотя бы в общих чертах, как ему предстоит дойти до жизни такой.

Вам – налево, мне – на север

Нелинейность – вот чем разработчики завлекают игрока с первых секунд. В определенных точках главному герою предписывается применить одну из двух суперсил. Первая изменяет физические свойства предметов: все горит, взрывается, заклинивает. Вторая, если можно так выразиться, меняет ментальный статус героя и его окружения. Протагонист внезапно выучивает древние языки, прозревает пароли, электронные замки послушно открываются ему навстречу, отключаются системы безопасности.

Геймера ставят перед выбором тактики выживания еще до того, как объяснят, о чем вообще речь. Первые полминуты (или чуть больше, зависит от игрока) нам показывают «настоящий FPS», где главный герой методично лупит десницей по стеклу. А перед носом у него стайкой проносятся зеленоватые пузыри. Мы… в супе? Однако бульон быстро закончится, как только мы обнаружим, что рукой ничего сделать нельзя и лишь курсор выхватывает из мутной перспективы перед глазами две активные точки. Вот это он и есть, тот самый выбор.

На лицо ужасные… и наизнанку тоже

Последствия не заставят себя долго ждать. Мало того что нас выкинет в «типично квестовый» вид от третьего лица, так еще и придет осознание того, насколько страшен герой (и ведь нам с ним всю игру таскаться!). Нет, правда. Даже лица мужского полу, особо не интересующиеся внешностью юношей, морщатся. Веки-то, веки у него где? Видать, под наше начало правнучек Вия попал: как прадедушке веки подняли, так с тех пор они у них в роду и не опускаются.

Между тем становится понятно, что ничего не ясно: во вступлении нам рассказывали о тяжелом будущем колонизаторов Марса, отрезанных от разрушенной катаклизмами матушки-Земли. О попытках вернуться на голубую планету и о невесть откуда взявшихся «духах Марса».

Впрочем, может, и «весть» откуда. Нечего было добывать на вновь занятой территории



Одно из заданий связано с блужданием по лабиринту вентиляции. Лабиринт – это, конечно, сильно сказано, в нем всего две развилки. Но как медленно и обстоятельно, с явным удовольствием ползет по нему герой!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
4Reign Studios
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.7 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.4reign-studios.com/d2_index.htm
Страна происхождения:
Россия

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Элементы нелинейности, забавная смесь пафоса, футуризма и мистики. Можно долго и с упоением иронизировать с друзьями-геймерами по поводу внешнего вида главного героя.

НЕДОСТАТКИ Нелогичные задачки без подсказок, неудобный интерфейс, плохо приспособленный под action движок.

РЕЗЮМЕ Типичный «отечественный квест с претензиями». Малобюджетный, точнее, с неравномерно и ошибочно распределенным бюджетом. Озвучен хорошими актерами, отрисован неплохими художниками, но анимация выполнена ужасно. Тексты писали профессиональные программисты. Претензии приняли форму условной нелинейности: действия игрока слегка изменяют порядок блоков-эпизодов и иногда способ их прохождения. Есть несколько альтернативных концовок и неудобные action-вставки. Задачи, стоящие перед героем, по большей части занудны или непонятны.



Первые секунды настраивают на совершенно другую игру, но иллюзия рушится вместе со стенками колбы, в которой сидел герой.

Раз дилемма, два дилемма

Пилотный проект студии 4Reign назывался... Правильно, «Дилемма». Антураж и герой были те же, что и сейчас. Вернее, почти те же. Тогда протагонист еще не страдал амнезией и не корчил таких страшных рож в камеру. Видимо, поэтому в дебютной игре на его долю выпали приключения поинтереснее. Настоящие головоломки, например. Те, что ведут свой род от пятнашек, «сокобана» и прочих привычных геймеру развлечений. Все познается в сравнении, на фоне задач с непонятными условиями из второй части они уже не кажутся такими банальными. С ностальгией вспоминается и гоночный эпизод на багги, место которого заняло не пойми что с увертыванием от астероидов в космическом челноке. Да и выбор между грубой силой и убеждением давался чаще. Рецензенты как один выражали надежду на то, что если уж не этот, то следующий проект многообещающих новичков двинет приключенческий жанр далеко вперед, однако – не случилось. Такое впечатление, что по замыслам создателей кто-то прошелся с секатором, обрубая самые свежие идеи. Возможно, студии стоило бы приостановить гонку за «Дилеммами» (прошел всего год с момента выхода первой) и подкопить идей. Надеемся, с третьей частью торопиться не станут.

С ТАКИМ ГОЛОСОМ ЧЕЛОВЕК МОЖЕТ ВООБЩЕ НИКОГДА НЕ МОРГАТЬ, ОДНАКО ПОДДЕРЖИВАТЬ ОБАЯНИЕ НА СНОСНОМ УРОВНЕ.

минерал «делириум*» (хи-хи). Тем не менее герою ничего об этом не известно, поскольку он (сюрприз, сюрприз!) страдает амнезией. При чем тут события, отраженные во вступлении, ему и нам только предстоит узнать. Нельзя сказать, чтобы процесс узнавания был радостным и приятным. Сюжетом движет, как водится, поиск чего-нибудь интерактивного, сбор и применение предметов. Реализовано все из рук вон плохо. Неудобно. Некоторые активные точки подсвечиваются, только если нацепить на курсор что-нибудь из бездонного кармана. Не догадаешься – ищи-свищи по всем экранам. Куча вспомогательных окошек – с описаниями предметов, мыслями героя и прочим – закрываются каждое своим способом. Постоянный отсчет минут и комментарии в духе «он посмотрел на стену» внизу картинки беспокоят и отвлекают. К некоторым задачам не существует подсказок. Кажется, авторы так и задумывали, чтобы геймер с превеликим удовольствием решал их перебором. Только вот будет ли?

Закатайте мне губы!

Щелкать судоку, играть в крестики-нолики или собирать мозаику (всего этого тут нет) интересно и без дополнительного объяснения правил. А вот что делать с восемнадцатью совершенно одинаковыми отверстиями в полу вокруг одной Очень Важной Колбы? В каком порядке подключать провода к электрическому щитку? Это только в образцовой Европе под ноль и фазу отводятся фиксированные цвета оплетки. Наши электрики – можете сами убедиться, вызвав одного из ЖЭКа, – собирают схемы абы как из совершенно одинаковых проводов. Вот и попробуй догадайся...

Атмосферу портит вот еще что: нелинейность в игре действительно присутствует. Может, не в полной мере, но в достаточной, чтобы породить проблемы. В зависимости от того, выбрали ли вы грубую силу или мягкое внушение, история подставит вам другой бочок и даст возможность пройти блоки-эпизоды в другом порядке, с другим набором действий или предметов. Зато и хвосты «альтернативного прохождения» будут виднеться то тут, то там, и чувство, что иным путем было бы проще, посетит вас не раз.

А переигрывать неохота. Не просто из-за скучных головоломок, но и из-за очень странных action-вставок, разделяющих главы. Среди них есть, например, плохой, жесткий и «негнущийся» FPS или столь же неаккуратно сделанные космические гонки с препятствиями.

Впрочем, игра в конце концов получилась как лоскутное одеяло, пестрая да неказистая, но увлекательная в своей пестроте и неказистости. Даже несмотря на постоянно возникающие перед игроком «дилеммы» и трудности. Тут не хочешь, а задумаешься о смысле жизни, чего, собственно, и добивались разработчики из 4Reign. А главное, «одеяло» вышло большое и теплое. Последнее во многом благодаря работе Влада Коппа, говорившего за главного героя. С таким голосом человек может вообще никогда не моргать, однако поддерживать обаяние на сносном уровне. **СИ**



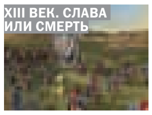
В правом нижнем углу экрана скромно притаился портрет Камуи Гакта. Честное слово, не шутка! А при взгляде на него герой еще и выдает длиннющую цитату.



Знакомьтесь: искусственный интеллект космической станции (да-да, вот эта зеленая сетка он и есть).

* Delirium tremens – белая горячка; делирий (в психиатрии) – бред.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


XIII ВЕК. СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ


KNIGHTS OF HONOR


MEDIEVAL II: TOTAL WAR

8.5



XIII век: Русич


ТЕКСТ
Алексей Арбатский

Unicorn Games – студия, за творчеством которой нужно очень внимательно следить. В наше печальное время, когда даже Blizzard не делает революции в жанре, довольствуясь очередными частями сериалов, настолько свежие идеи – большая редкость. И, добавим, огромная ценность! Мы ждали этого add-on'а, и он пришел – как и обещали, красивый и умный.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.real-time
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Unicorn Games
Количество игроков:
до 6
Системные требования:
CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/xiii_century
Страна происхождения:
Украина

Одна из основных претензий к «XIII веку» – обвинение даже не в хардкорности, а в отсутствии стратегической части. Странно, потому что именно эта часть Total War – не что иное, как ходульное сараестроительство и провинциесобирательство. И в конце концов тот, кто хотел настоящей военно-политической феодальной стратегии, всегда мог поиграть в Crusader Kings от Paradox.

Однако разработчики решили пойти навстречу пожеланиям почтенной публики, но не стали скатываться до бездумного производства сара… хм… строительства. Они сделали старую добрую кампанию. Восемь сражений за св. Довмонта Псковского объединены общим сюжетом, как в незабвенной Panzer General. Мы получаем базовые отряды, прокачиваем их, проходя миссии, или набираем новые. Решение пусть и не очень оригинальное, зато беспроигрышное.

Кроме того, в дополнении появился, помимо тактического, еще и оперативный масштаб. Карты стали в восемь раз больше, а это значит, что место встречи с неприятелем теперь вовсе не очевидно. И умело выбрать позицию, да еще вовремя занять ее с учетом тумана войны – совсем не простая задача.

Туман войны – новая особенность игры. Теперь зона видимости ограничена дистанцией между нашими отрядами и противником, поэтому двигаться наобум очень опасно. И чтобы неповоротливых копейщиков прямо на марше не подловила и не разнесла рыцарская конница, надо вести полноценную разведку, используя скорость и маневренность легкой кавалерии.

В общем, игрок получает возможность не только создать армию и расставить ее на поле, но еще и попытаться заставить противника драться в тех условиях, которые дадут ему максимальные преимущества… Если, конечно, недруг не навяжет свои условия.

Новинки add-on'a

«XIII век» стал намного красивее и при этом гораздо менее требовательным к компьютеру. Вместе с дополнением на диске будут сражения из основной части.
Помимо внешних изменений в игре появилась возможность включить или выключить friendly fire – когда во время рукопашной лучники стреляют, то попадают и по своим.
К add-on'у прилагается достаточно простой редактор для создания модов, и разработчики подчеркивают, что с радостью помогут тем, кто захочет им воспользоваться.
Добавлены мультиплеер и режим «поле боя», в нем нужно удерживать отмеченные флажками на карте точки, за которые даются подкрепления… Честно говоря, странная штука для серьезного варгейма.

Боевая система

Сами по себе рода войск в игре достаточно обычные – что поделаешь, коли они на самом деле именно такими были. Как и полагается, копейщики опасны для конницы, но их обращают в бегство мечники или бойцы с двуручным оружием, которые беспомощны перед кавалерией, а лучники хороши в большом количестве или как поддержка, но бесполезны в ближнем бою. Все так, но…

Шедевром «XIII век: Русич» делает не игра родами войск, а множество тактических мелочей. Мечники, встав плотным строем и заняв круговую оборону, да еще и на холме, могут и устоять против рыцарской атаки. А копейщиков, пока они, пыхтя и обливаясь потом, забираются на холм, конница разнесет в пух и прах.

Именно «изменяемые модификаторы», учитывающие обстановку, в которой сражается отряд, делают игру такой тактически разнообразной. Игрок должен принимать в расчет усталость отряда, его моральный дух, плотность строя и рельеф местности. Разумеется, держать в голове все эти факторы довольно просто для… опытного варгеймера или просто человека, хорошо знакомого с военным делом Средневековья. Хотя и новички при желании освоятся в игре достаточно быстро – она не особо сложна, просто несколько непривычна. В конце концов, симулятор Ил-2 тоже не все одолели, а некоторые и взлететь не смогли, правда?

Управление

Конечно, такая тактическая глубина нуждается в адекватном управлении (иначе геймер прос-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Лучший на сегодняшний день симулятор средневековой тактики. Игра учитывает все, что может повлиять на воина в бою: от усталости до стрелы в глазнице.

НЕДОСТАТКИ Непривычно глубокая тактика, скрупулезно проработанный набор инструментов для управления войсками, тактическое богатство игры способны отпугнуть новичков.

РЕЗЮМЕ «XIII век: Русич» – лучший на сегодняшний день тактический симулятор военного дела Средних веков. В игре реализованы все тонкости использования разных родов войск, когда копейщики в определенных условиях проигрывают коннице, а тяжелая кавалерия не сомнет лучников. В add-on добавлена линейная компания за князя Довмонта Псковского, с прокачкой и развитием своей армии. Исторические реалии были соблюдены со всей строгостью, особенно хочется отметить великолепную работу по реконструкции внешнего вида воинов.


Каждый русский князь в игре, между прочим, отличается доспехами и вооружением. Причем все детали его снаряжения тщательно реконструированы на основе сохранившихся вещей.

то потонет в микроменеджменте) – и сделано оно великолепно, хотя, может быть, именно огромные возможности управления послужили поводом к обвинению в хардкорности.

Тем не менее в игре позволительно, выделив всю армию или только группу отрядов, перестроить их для обороны, а чтобы конница оказалась на одном или обоих флангах, достаточно щелчка мышью.

Очень удобна и схема, определяющая поведение отряда в бою. Отдав приказ «быть пассивными», игрок может надеяться, что его рыцари не ринутся вперед, когда не надо, однако и не пойдут в атаку на мчащуюся на них конницу врага. А ведь если при встрече двух кавалеристских соединений одно из них стоит на месте, его судьба предрешена, поскольку сила удара зависит от скорости и веса коня и одним ударом всадник может повалить троих-пятерых пехотинцев, особенно если они в разомкнутом строю. Кстати, вломившись во вражеский отряд, верховые не остановятся и не начнут понуро рубиться с пехотой – они проедут насквозь, развернутся, наберут скорость и снова ударят – прямо как в учебниках для начинающих рыцарей. Правда, страшные лошади быстро устают, и долго утюжить врага не получится.

Если же рыцари все-таки завязнут (не прорвутся сквозь плотный строй или не раскидают копейщиков), то – да, будут биться на мечах, но их эффективность при этом уменьшится.

Лучники, разумеется, могут стрелять сами или по приказу игрока – в первом случае от нас не требуется отдельной команды, зато есть опасность, что они растратят стрелы раньше времени.

Кстати, инициативность у каждого рода войск своя – чем она выше, тем самостоятельнее ведет себя отряд в сражении. У рыцарей, разумеется, этот показатель максимальный – какой же потомственный воин позволит, чтобы его атаковали? Естественно, он постарается ударить первым.

Вывод

Перед нами замечательное дополнение к отличному симулятору средневековых сражений, которое будет радовать настоящих варгеймеров долгие годы. **СИ**

Почему получился хардкор?

Игра и правда хороша, да и освоить ее при желании не сложно. И все-таки… Все-таки за ней остается слава чрезмерно хардкорной… Почему? Если призадуматься, то ответ очевиден: желая как можно лучше отобразить поведение отрядов и даже юнитов в бою, наши гениальные разработчики забыли о таких важных вещах, как роль и выбор. С таким уровнем микроменеджмента возможны были два варианта облегчения игры.

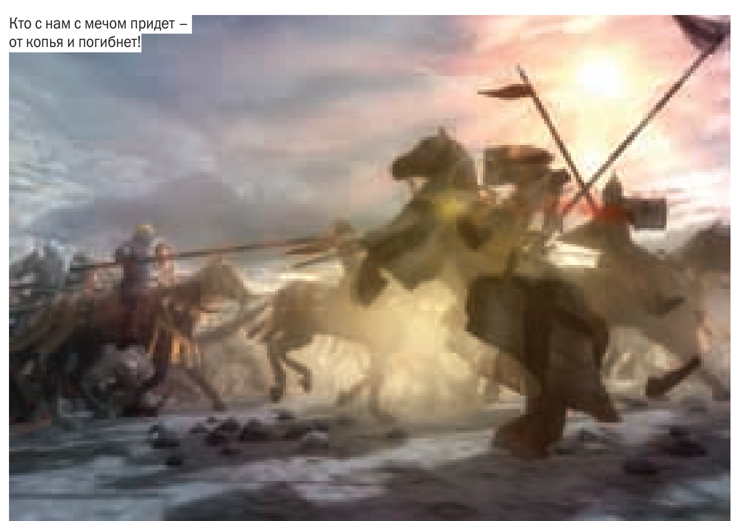
Первый – уменьшить количество подразделений, а игрока сделать командиром небольшого контингента (3-6 отрядов) – на уровне Crusaders: Thy Kingdom Come, совершать набеги, устраивать засады, сопровождать «корованы», чтобы их не грабил кто ни попадя… И при этом игрок может наслаждаться всеми тонкостями микроконтроля, великолепно управлять своим маленьким войском на должности… не князя, а – поскромнее! – воеводы. Потому что, командуя сражением, князь (или герцог, или король) никогда не имел возможности приказывать копейщикам разомкнуть ряды при обстреле противника или встать кругом, если вражеская конница зашла в тыл. У него на это просто не было времени – приказы отдавали сами командиры отрядов, ну в крайнем случае – командующие флангами.

И второй вариант облегчения игры – ввести этих самых воевод, чтобы командовали флангами, например. Им отдавать только общие приказы – обороняться или наступать, чтобы микроменеджментом занимались помощники, а самому опять-таки, как и было в истории, управлять теми же 3-6 отрядами.

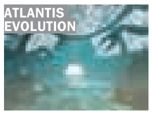
Наконец, набирая опыт, отряды могли бы не просто прокачивать свою мощь, а брать на себя часть микроменеджмента: под обстрелом размыкаться, а с приближением кавалерии строиться кругом.


Часть красивых пейзажей создавалась с использованием известных картин Левитана – может, потому они так хороши и даже… задушевны.


Арбалетчики за копейщиками – стандартное построение в компьютерных сражениях и, добавим, фантастическое. В игре, к сожалению, возможна стрельба через головы своих отрядов, что несколько уродует тактику. Зато эффективность такой стрельбы довольно низкая, что несколько примиряет с этим допущением.


Кто с нам с мечом придет – от копья и погибнет!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


ATLANTIS EVOLUTION


NEXT LIFE


NIBIRU: AGE OF SECRETS

7.5


В грядущем все очень мрачно и, несмотря на развитие технологий, кругом царит разруха.


Главный герой не похож ни на рисунки Энки, ни на актера из фильма. Однако заставки стилизованы под комикс.


ТЕКСТ
Марина Петрашко

› Nikopol: Secrets of the Immortals (Никопол. Бессмертные)

Обычно успешные киноленты появляются на экранах телевизоров гораздо позже (считая с момента выхода), чем неуспешные. И показывают их реже, чем какой-нибудь трэш. В таком разрезе экранизация эротико-философских фантазий Энки Билала «Бессмертные: Война миров» – отстой невероятный, ибо крутят ее по ТВ давно и регулярно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.first-person
Зарубежный издатель:
Got Game
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
White Birds
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.nd.ru/prod.asp?prod=nikopolimmortals
Страна происхождения:
Франция

Впрочем, есть у нее и другие признаки трэша, в основном возникшие из-за желания автора сказать сразу все. Энки, известный французский художник-комиксист боснийского происхождения, впал во вполне понятный грех застоявшегося режиссера – он дорвался! И решительным жестом запихнул в один фильм чуть ли не всех персонажей и интриги собственной трилогии о похождениях отмороженного бунтаря Альсида* Никопола. Отмороженного в прямом смысле – его тридцать лет «анабиозили» на околоземной орбите за преступления против тоталитарного правительства, потом он с небес рухнул, затем в него вселился древнеегипетский бог Гор, далее... Но тут лучше остановиться, иначе и рецензия на игру превратится в уменьшенное подобие фильма.

Поговорим о другом. Еще один известный француз, Бенуа Сокаль (сам тоже художник-новеллист), в очередной раз берясь за создание игры, почему-то не стал все придумывать сам. Нынче его студия White Birds превратила историю мсье Билала в игру.

О тех, кто не стыдится в мех рядиться

Тут нам придется еще разок вернуться в политические, религиозные и эротические дебри фантазий Энки. Следует все же объяснить, какое отношение Гор и прочие имеют к приключениям геймера.

Главный герой игры отнюдь не тот Альсид, а его сын, которого бравый негативист успел заделать некой Клеманс Морганидон (между прочим, подсказка!) ровнехонько перед отправкой в страну ледяных сновидений. Ровесник, стало быть, папаши и точная копия отца. Да и зовут его – сюрприз! – точно так же. Однако он законопослушный нищий художник, а не революционер-вольнодумец. Когда некое чудовище на полицейской службе пытается арестовать героя вместо Никопола-старшего, тот понимает, что папаша откинулся с орбиты и, не медля ни минуты, бросается на поиски любимого родителя.

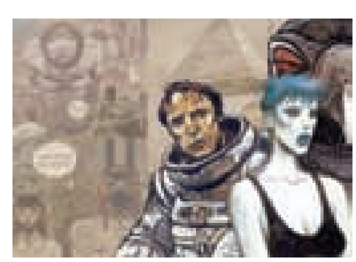
А вокруг – сплошной футуризм, двадцать-не-пойми-какой век, летающие авто ретродизайна, космическая медуза на самом высоком небоскребе Парижа и пророк-диктатор во главе кастового общества, члены которого по понедельникам стройными рядами отправляются признаваться в грехах в специальное исповедальное учреждение. И летающая пирамида над городом, где обнаженные египетские боги с головами животных и без гениталий (а в комиксах были!) ведут непонятную подрывную деятельность, играя судьбами людей и своими заодно.

Декорации повторяют скорее кино, а не комикс. Трехмерные модели богов словно сбежали из той программы, в которой их изготовили для фильма.

Нормальные герои всегда идут в обход

Что приятно, история у игры своя, не совсем похожая на туманные намеки Билала. В ней больше конкретики и больше оче-

Энки Билал (Enki Bilal) достаточно знаменит в Европе, в основном благодаря графическим новеллам. Часть из них («Легенды наших дней», «Спящий зверь») можно обнаружить и в России по удивительной цене порядка тысячи рублей за книгу. Учитывая, что словосочетание «туманный философский смысл» лучше всего характеризует творения Энки, стоимость в рублях за единицу смысла получается невыигрышная. А стиль изображения – на любителя. Кому-то, скажем, лицо актера Бруно Ганца, ставшего прообразом Никопола, покажется мужественным и вызывающим доверие, а для кого-то оно будет излишне простым, грубым и совсем не подходящим для бунтаря-интеллектуала. Да еще и любимый тип женщины Билала несколько мозолит глаза. Таких теперь именуют «муклями», правда, у нашего автора они еще и преувеличенно «готичны». Если все же творчество Энки вас заинтересовало, попробуйте достать «Бункер “Палас-отель”», первый фильм Билала-режиссера. Или насладиться его видением мира в «Имени розы» с Шоном Коннери – над этим фильмом он работал в качестве художника.



* **Имя героя Alcide – французский вариант имени Алкид, данного Гераклу при рождении.**

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Заметные улучшения в изложении сюжета по сравнению с исходным творчеством Энки Билала, динамичный и несложный игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ История все же осталась достаточно путаной, в механике игры нет ничего нового, некоторые задачи слабо связаны с сюжетом.

РЕЗЮМЕ Классическая игра-приключение. Создана студией White Birds легендарного Бенуа Сокаля (Syberia) по мотивам трилогии «Никопол» комиксиста и режиссера Энки Билала. Загадки в меру сложны, разнообразны и гармонично соединяются с сюжетом. Управление смахивает на консольное. Тем, кто смотрел и любит фильм «Бессмертные. Война миров» (экранизация комиксов, которую выполнил сам Билал), должно понравиться. Остальные «проглотят и не заметят» за пару вечеров.



Что Анубис, что Гор – весьма нечистоплотные граждане, не разбирающие средств для достижения своей цели. Впрочем, в этой версии событий Анубис неожиданно стал справедливее и честнее.



ИГРА ЗАМЕЧАТЕЛЬНО ИЛЛЮСТРИРУЕТ ПОСТУЛАТ «АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ РАЗВРАЩАЕТ АБСОЛЮТНО» И, НЕСОМНЕННО, ПРОИЗВОДИТ ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ.

видной морали, что, как бы ни хотелось обратного любителям «свободы мысли», идет рассказу о Никополе на пользу. Двояким образом. С одной стороны, геймерам с его помощью куда удобнее вести дискуссии о том, чему полезному учат игры, ибо он замечательно иллюстрирует постулат «абсолютная власть развращает абсолютно». И, несомненно, производит воспитательный эффект, доказывая несостоятельность развращенных правителей. С другой стороны, польза подправленной сюжетной линии в том, что в структурированном виде ей гораздо легче казаться действительно значительной, существенной философской историей, а не плодом предутренних компенсаторно-эротических фантазий автора.

Оправдательный вердикт

Да и игровая составляющая не подкачала. Угодив в болото Paradise, White Birds потихонечку выплывают оттуда: сперва Sinking Island, теперь вот приключения семейства Никопол... Загадки в меру головоломны, создатели не забывают чередовать наши занятия, заставляя игроков то убегать от преследователей, то взламывать электрические приборы, то вырубать злобных полицейских в правильном порядке. Если вы еще помните, году в 2004-м была такая весьма неуспешная игра Atlantis: Evolution, подававшая, тем не менее, определенные надежды. Красивую историю в духе Жюля Верна, разыгранную в приятных глазу декорациях, сгубили чудовищное управление, неочевидные задачи и уродливые мини-игры. Так вот, приключения Никопола-младшего здорово смахивают на исправленную «Атлантиду». Управление практически не сбоит, задачи сложны самую малость, мини-игры хорошо вписаны в сумбурную вселенную Билала. Вообще, «Никопол» – одна из редких на сегодня игр, где практически всегда и без «дневника героя» ясно, что делать дальше и даже как. Иногда бывает сложно поймать в «прицел» пару пикселей, отвечающих за активный предмет, но загадки логичны, и бороться с интерфейсом, когда герою угрожает опасность, не приходится. В нескольких эпизодах, где неверные действия игрока могут привести к трагическому финалу, предсмертный возглас Альсида-младшего содержит подсказку, а игрока телепортируют в безопасный момент повествования, где у героя еще есть шанс выкрутиться.

Шедевр, правда, у Сокаля с Билалом не вышел. Игровые задачи банальны, повествование слишком туманно и раскачивается не сразу. Впрочем, любопытный проект среднего уровня, безусловно, получился. **СИ**

Сверху: Понять, что делать в этой мини-игре, довольно сложно. По экрану летят «куски электричества», а мы должны загнать их в воротца с помощью четырех произвольно перемещаемых точек-магнитов. Магниты притягивают и ускоряют электроны, а нам нужно запитать систему управления поездами в тоннеле.

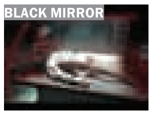
Снизу: Фашиствующий пророк-диктатор Шубланк невероятно тщеславен: поставил памятник себе прямо у себя дома.

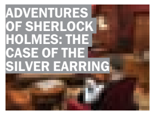


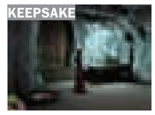
Кладбища будущего представляют собой стеллажи с картонными коробками, а восточная ветвь христианства, окончательно уйдя в подполье, слилась с манихейством и гностицизмом.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ


BLACK MIRROR


ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SILVER EARRING


KEEPSAKE

7.0


Все-все фразы, произнесенные во время разговоров, сохраняются в специальном разделе меню. Теперь можно не беспокоиться, что из-за случайно пропущенной части диалога придется переигрывать сцену заново.


Если бы не Каир, можно было бы смело сказать, что все локации выдержаны в мрачных тонах. Основные цвета – коричневый и красный – идеально подходят для игры про самого известного уроженца Румынии.

› Dracula: Origin


ТЕКСТ
Алексей Харитонов

Перед нами очередное переосмысление творчества Брэма Стокера – на этот раз в виде point-and-click квеста от третьего лица. Как и многие авторы, черпающие сюжет из книги, разработчики Dracula: Origin не постеснялись пойти своим путем. Хотя Брэму Стокеру это вряд ли бы понравилось.

Судя по всему, сотрудники Frogwares не собирались следовать оригиналу, но, очерчивая характеры героев, они в основном придерживались источника. Жестокий и эгоистичный граф Дракула, покушающийся на спокойствие юной Мины, жаждущий борьбы Джонатан Харкер, профессор Ван Хельсинг, готовый помочь из-за личной неприязни к вампирам, – все присутствуют. Однако под нашим управлением находится лишь Ван Хельсинг, а не все потенциальные претенденты на первые роли. А ведь Брэм Стокер рассказал свою историю, облекая ее в форму писем и дневников героев. Использование такого приема в игре позволило бы сделать управляемыми всех без исключения персонажей. Но подобный ход вдруг оказался не в чести у разработчиков (а ведь в «Секрете Ктулху», созданном теми же Frogwares, нам позволялось играть и за Холмса, и за Ватсона!). Другими словами, переживания Мины, путешествия Джонатана, рассказы Люси Вестенра, заметки доктора Сьюарда – по большей части все это осталось за бортом и лишь в какой-то степени прослеживается в разговорах и записках. Что же предложено взамен? Многочисленные путешествия Ван Хельсинга, головоломки, его общение с массой доселе неизвестных NPC, чьи имена не найти на страницах романа. А также новые приключения старых героев. Нашему охотнику на вампиров предстоит побывать в Австрии (Вена) и даже Египте (Каир), а не только в Англии (Лондон) и Румынии (Трансильвания), куда его забрасывала фантазия писателя. Впрочем, новые места оставляют двойственное впечатление. С одной стороны, проработано все отменно: рисовать во Frogwares всегда умели, и никаких претензий к картинке нет. С другой – когда видишь, скажем, солнечный Египет, и без того не слишком целостный мир Origin рассыпается, словно карточный домик. Где тот скользкий и холодный ужас, который охватывал читателя, следящего за перипетиями романа?

Да и баланс в игре несколько страдает. Речь идет не о чрезмерной сложности (часто в приключениях сложность «скачет», но это не имеет отношения к Origin), а о соотношении головоломок и сюжета. Ведь если загадок будет мало, то игра получится слишком скучной – все-таки не все любят интерактивные фильмы, где тре-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Focus Home
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Frogwares
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.dracula-origin.com
Страна происхождения:
Франция/Украина


Справа: В Dracula: Origin нет места агрессивному экшну, только вдумчивое решение загадок и неторопливое перемещение от одной локации к другой.

Ван Хельсинг Брэма Стокера – это вовсе не тот истребитель полчищ нечисти, которого вы могли видеть в одноименном фильме 2004 года. Во-первых, в книге Ван Хельсинга зовут Абрахам, а в фильме – Габриэль. Во-вторых,.. Хотя, учитывая разницу в именах, и первого факта достаточно. Само собой, эти Хельсинги могли быть в родстве, но в фильме ни о каких семейных связях и речи нет.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Большая часть задачек на редкость оригинальны и не встречались в других квестах, бесподобно прорисованы бэкграунды, очень много внимания уделено удобству игрока.

НЕДОСТАТКИ С количеством головоломок в Frogwares явно переборщили, анимация оставляет желать лучшего, некоторые ключевые персонажи неважно проработаны.

РЕЗЮМЕ Далеко не самая худшая разработка по мотивам «Дракулы» Брэма Стокера, но до лучшей еще далеко. Дело не в недостатках и не в слишком явном перевесе головоломок над сюжетом. Нет главного – атмосферы: той вязкой, безнадежной, давящей и мрачной, которая заставляла проглатывать роман, даже если развязка была известна заранее. Именно поэтому Dracula: Origin с книгой имеет мало общего – а вовсе не из-за вольностей с сюжетом, как наверняка решит большинство. При этом игра совсем неплоха для своего жанра – что, наверное, не менее важно.

Существовал ли прототип Дракулы? Писатель о нем не упоминал, но некоторые историки считают, что образ графа-вампира был навеян историями о Владе III Цепеше, правителе Валахии (часть Румынии между Карпатами и Дунаем), прославившемся своей жестокостью. Полулегендарный правитель отличался буйным нравом, а также имел привычку сажать на кол («цепеш» с румынского переводится не иначе как «колосажатель») каждого, по его мнению, провинившегося. Например, жителей захваченных земель он отправлял на казнь тысячами. Не менее прочно вошел в историю случай, когда Цепеш подверг мучительной казни сразу пятьсот своих бояр. И хотя Дракул («дракул» в переводе с румынского означает «дракон») звали его отца, Стокер если и подразумевал кого-то из Владов, то определенно сына Влада II, так как «Дракула» в переводе с румынского – «сын Дракула». И причина появления подобных историй не только в нездоровой жестокости этого правителя – согласно поверьям карпатских народов, для превращения в кровопийцу после смерти достаточно получить проклятие умирающего. Как несложно догадаться, проклинали Влада III многие, что дало ему совсем уж беспроигрышные шансы стать вампиром.

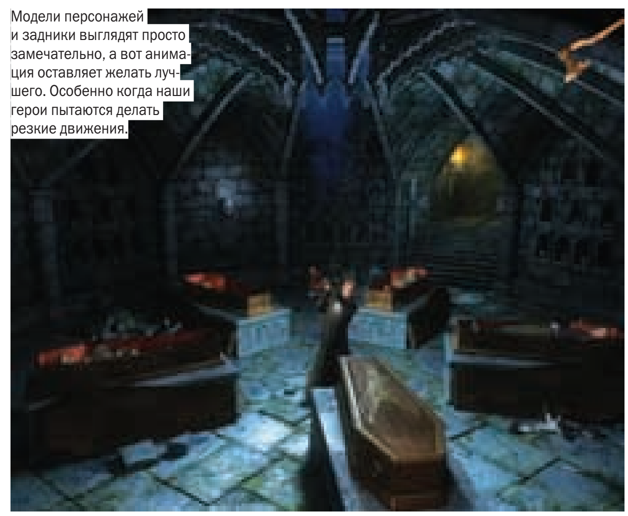

Даже подсказки соответствуют нынешнему ГОСТу двухмерных квестов – нажмите Spacebar и увидите все активные точки локации.

буется только перебегать из точки А в точку Б и слушать диалоги, которые в этом случае всегда будут казаться утомительными. А если задачек окажется чересчур много, то игра превратится в набор головоломок – что тоже не очень хорошо. В творчестве Frogwares есть примеры и того и другого. Нельзя не вспомнить утомительную 80 Days, где от игрока в основном требовалось носиться по локациям (да еще с тикающим таймером!) и выслушивать реплики персонажей. Впрочем, у студии были и приключения с хорошим соотношением сюжетных вставок и задачек, например недавняя Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin.

Однако Dracula: Origin – яркий пример второго случая. Хотя эта проблема становится очевидной не сразу, по большому счету игра является сборником головоломок и загадок – они буквально пришиты к сюжету белыми нитками, причем в огромном количестве.

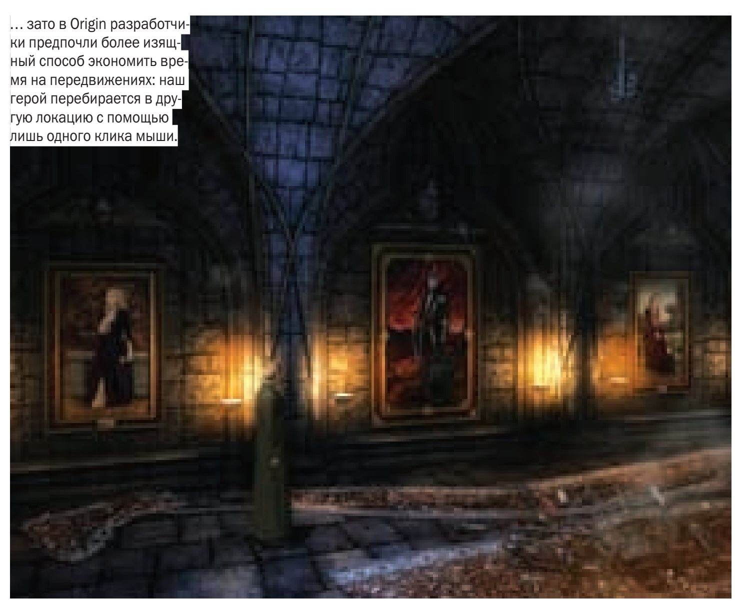
Да здесь и сюжета не так уж много: Дракуле понравилась девушка, Ван Хельсинг заступается за нее, граф охотится на девушку, Ван Хельсинг спасает ее – все. Но безыскусность фабулы Стокер прятал за особой манерой повествования – ее игра, увы, не переняла. Отсутствие интриг, неожиданных поворотов сюжета (внезапное путешествие в Каир сюда отнести нельзя – вы это сами поймете по ходу игры), конечно, не красит Dracula: Origin. С другой стороны, ее весьма оживляют головоломки – не их наличие или количество, а качество. Frogwares постарались на славу: в последнее время самые интересные задумки они словно складывали в копилку и в итоге эту копилку разбили перед началом работы над Origin. Стандартных головоломок совсем чуть-чуть – основную часть составляют на редкость самобытные задачки.

Но как относиться к Dracula: Origin в целом – не совсем понятно. Вспоминая квесты последних лет, сделанные по литературным произведениям, можно смело сказать, что Origin лишена их недостатков – гораздо продолжительнее и внятнее «Отеля "У погибшего альпиниста"» и намного увлекательнее работ Ли Шелдона по детективам Агаты Кристи. Но основная беда все та же: не воссоздан дух книги, а потому ее поклонники наверняка отнесутся к игре с сомнением. Несмотря на это, а также на массу недостатков и сомнительных ходов, Origin все равно остается интересным представителем жанра – а это в каком-то смысле даже поважнее новых поворотов сюжета или неожиданных концовок. **СИ**


Модели персонажей и задники выглядят просто замечательно, а вот анимация оставляет желать лучшего. Особенно когда наши герои пытаются делать резкие движения.

ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ ИГРА ЯВЛЯЕТСЯ СБОРНИКОМ ГОЛОВОЛОМОК И ЗАГАДОК – ОНИ БУКВАЛЬНО ПРИШИТЫ К СЮЖЕТУ БЕЛЫМИ НИТКАМИ, ПРИЧЕМ В ОГРОМНОМ КОЛИЧЕСТВЕ.


Некоторые игроки терпеть не могут квесты, где персонажи не умеют быстро бегать от одного края локации до другого – якобы наблюдать за неспешным перемещением утомительно. Так вот – Ван Хельсинг бегать не умеет…


… зато в Origin разработчики предпочли более изящный способ экономить время на передвижениях: наш герой перебирается в другую локацию с помощью лишь одного клика мыши.

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.rogue-like.2D
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Success, Ninja Studio
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.atlus.com/izuna2
Страна происхождения:
Япония



ПОХОЖИЕ ИГРЫ







Izuna 2: The Unemployed Ninja Returns





Справа: Перед входом в подземелье игроку предоставляется выбор персонажей, за которых он намерен играть. К счастью, саму Идзуну брать с собой не обязательно.

Слева: Объединив свои усилия в борьбе против монстров, персонажи могут выполнить командную атаку. В игре для этого отведена специальная шкала, пополняющаяся с каждым ходом.

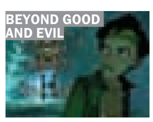
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Во вторую часть игры, посвященной девушке-ниндзя Идзуне, разработчики добавили новые предметы, оружие, свитки с заклинаниями, а также новый режим Tag System – прохождение подземелий за двух персонажей разом. Разумеется, это прибавило игре привлекательности, но случайно генерируемые подземелья и отсутствие возможности перейти на тот или иной уровень подземелья хотя бы после его прохождения делают игру «одноразовой» – мало кто отважится пройти один и тот же участок повторно.
Помимо перечисленных «нововведений» игра представляет собой всю ту же первую часть и почти ничем от нее не отличается. Впрочем, от выключения консоли спасает юмор в сюжетных сценках. Однако через некоторое время, когда игрок уже как следует разобрался в своих героях, прибаутки уже начинают раздражать своей предсказуемостью. Да и неуемное желание главной героини опять что-нибудь покушать (а именно на этом основывается добрая половина юморесок) уже воспринимаешь не иначе как с кислой ухмылкой.
И тем не менее среди современных игроков еще встречаются любители типичных кошечек-ниндзя из аниме-сериалов, готовые терпеть одно поражение за другим в неравных схватках с монстрами и штурмовать без устали случайно генерируемые уровни. А значит, эта игра по-прежнему актуальна.

НЕДОСТАТКИ На месте все недостатки первой части. Система автосохранений срабатывает сразу после проигрыша – у игрока нет и шанса исправить свою ошибку; приходится проходить заново все подземелье.

ДОСТОИНСТВА Возможность использовать один и тот же предмет разными способами, при этом с разным эффектом действия. Интересная система ходов.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







5.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.3D
Зарубежный издатель:
Gamecock
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Crackpot/Creat
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.insecticidethegame.com
Страна происхождения:
США/Россия







Слева: В PC-версии первой половины игры летающих врагов-комаров замечено не было, а здесь они есть и здорово отравляют игроку жизнь.

Справа: Напоминаем, Крис и большинство остальных героев – насекомые. Гуманоидам на Земле будущего живется несладко – у них на все аллергия и существовать сносно они могут лишь в скафандрах.

Insecticide

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ В отличие от «старшей версии» на PC, Insecticide для DS рассказывает полную историю четвероногой (нет, в данном случае речь не о собаке) следовательницы Крис Лист и ее четверорукого коллеги, без деления на эпизоды. Но до второй половины рассказа доберется далеко не всякий геймер: управление в драках с врагами окончательно испортилось. Без автоприцеливания никуда и не попасть, а зажимать сразу три кнопки (бег, стрельба, прицел) на крохотной консоли удобно только обладателям крохотных же ручек. Рулить стилусом вообще смогут только те, у кого этих ручек не меньше трех. Некоторые виды оружия работают по-другому, добавлены новые типы врагов и бег по спецстенкам. Спокойная половина игры, где нужно искать и применять предметы, стала гораздо проще, ибо интерактивны только те вещи, которые понадобятся непосредственно для прохождения. Геймеру нужно лишь догадаться, в каком порядке их совместить. Некоторые «двухступенчатые» задачи сократились до одной ступени. Приятно удивляет обилие видеороликов хорошего качества. Первая половина Insecticide проигрывает «старшей сестре» по качеству картинки, вторая, которую не с чем сравнить, кажется более приятной. Всем, кто хочет узнать, чем же закончилась любопытная история Крис, стоит подождать выпуска полной версии на PC.

НЕДОСТАТКИ Неудобное управление, слабая графика, нижний экран используется нерационально.

ДОСТОИНСТВА Полная история без деления на эпизоды, много красивых роликов, головоломки проще, чем в PC-версии.

DFM 101.2

ПЛЯЖНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ





ПЕННОЕ СОБЫТИЕ ГОДА ОТ РАДИО DFM

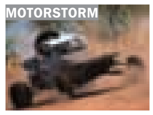
Июль в этом году выдался не столько жарким сколько пенным! Радио DFM провело серию «Пляжных вечеринок DFM», ставших настоящим Танцевальным Событием! В общей сложности Вечеринки DFM посетили 15 000 человек, на сцене выступили самые танцевальные и динамичные артисты: Hi-Tack, Серега, Бьянка, Тимати, Юля Савичева, Банд'Эрос, Hi-Fi, Вика Дайнеко, Настя Задорожная, Т9, Инфинити, Оксана Почепа и многие другие. Пляжные вечеринки DFM – это самые красивые девушки Go-Go, музыкальные сеты от лучших диджеев, зажигательные конкурсы от ведущих Радио DFM, море позитива и подарков, килотонны пены и мегаватты звука! To be continued….



ЭВРИБАДИ ДЭНС НАУ!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.5

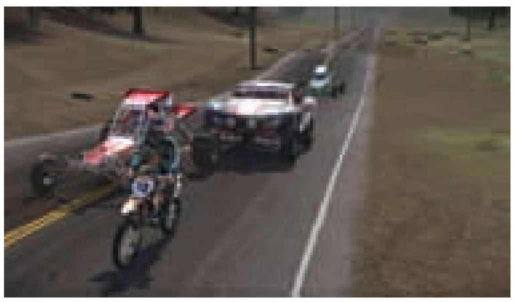


MX vs ATV Untamed

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii
Жанр:
racing.arcade.offroad
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«Веллод»
Разработчик:
Rainbow Studios
Количество игроков:
до 12
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www. mxvsatv.com









Сверху: Начав гонку в новеньких и чистых костюмах, к концу заезда байкеры покрываются плотными слоями грязи.

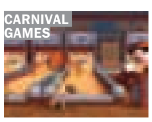
Снизу: Одна из главных фишек игры – огромный выбор транспортных средств.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Новая часть сериала выглядит немного приукрашенной MX vs ATV: Unleashed. Да, теперь на мотоцикл можно поставить новую «банку» от Yoshimura, резину от Kenda и пафосный руль от Renthal, но, кроме как на внешний вид, все эти изменения не повлияют ни на что. Впрочем, всегда можно использовать игру как каталог экипировки для мотокросса: тут вам и костюмы от Alpinestars, и шлемы от Sixsixone, и защита от Thor, жаль, выглядит все это довольно средне. Новый графический движок способен рисовать вполне неплохие холмы и деревья, да и дальность прорисовки хороша (особенно это радует при высоких прыжках), но вот модели гонщиков, средства передвижения и спецэффекты так и остались на весьма среднем уровне. То же касается и анимации; трюки, конечно, выглядят весьма добротно – как и в прошлых частях, но почти неподвижный на своем мотоцикле, а тем более в багги или джипе, гонщик живо напоминает лишь манекены для краш-тестов. Но если вы никогда не видели игры из сериалов MX или ATV и при этом нежно любите аркадные гонки по бездорожью, данный кросс-овер вполне может прийтись вам по вкусу. Здесь есть и множество средств передвижения, и совершенно различные виды соревнований – от обычного кросса до совместных заездов мотоциклов и бигфутов. На месте и режим фрирайда, и весьма неплохой мультиплеер, и, конечно же, отличный саундтрек.

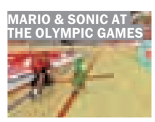
НЕДОСТАТКИ Топорная физика, деревянное управление, средняя графика, малое количество отличий от прошлых игр сериала.

ДОСТОИНСТВА Разнообразный гараж, большие и интересные открытые карты, немалый выбор различных видов соревнований.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







6.0

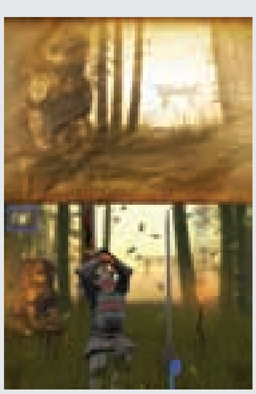


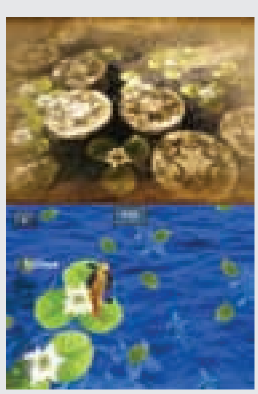
Ninja Reflex

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
special.mini-games
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Sanzaru Games
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.ninjareflex.com
Страна происхождения:
США







Слева: Всего два типа ударов: вертикальный и горизонтальный. Чтобы блокировать атаку, надо провести соответствующую черту на нижнем экране DS.

Справа: Рыб нужно ловить, когда они выныривают из воды, – достаточно просто стукнуть по любопытной морде стилусом.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Ninja Reflex как нельзя лучше иллюстрирует в общем-то совсем не радужную ситуацию, когда один представитель обретшего популярность жанра становится достоянием двух консолей разом, подменяя лишь схему управления. В случае с Nintendo DS это красивый сборник мини-игр, в которых предлагается ходить на тренировки ниндзя, зарабатывать жемчужины и впоследствии выдерживать экзамен на получение нового пояса. Мини-игр много, и какую-то их часть даже получится назвать забавной. Так, современный ниндзя должен научиться ловить мух палочками для еды, постичь премудрости рыбной ловли голыми руками, научиться молниеносно расшвыривать сюрикены во все стороны и, конечно, правильно раскручивать нунчаки, отбиваясь от летящих в него ящиков. На основе одной мини-игры может быть выстроено несколько заданий, впрочем, ничего кардинально не меняющих: ловля мух останется собой, сколько ты насекомых на экран ни загони. Игра в меру возможностей консоли озвучена, а музыкальное сопровождение очень удачно вписывается в общее настроение. Поправка одна: настоящие ниндзя играют в Ninja Gaiden и не терпят определение «для казуалов». Хая!

НЕДОСТАТКИ Геймплей однообразен, медитация бесполезна и непонятно для чего нужна, управление примитивно и неинтересно, а игру можно пройти за раз, не прилагая особых усилий. К тому же не предусмотрено никаких наград, кроме званий и поясов, да и те ни на что не влияют.

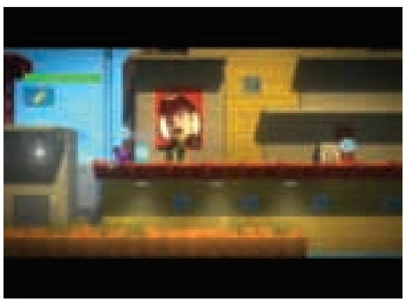
ДОСТОИНСТВА Пристойная графика, мультиплеер на четыре персоны, интересные мини-игры и инструкция в картинках, что помогает быстрее освоиться в каждой конкретной тренировке.

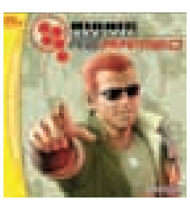

ATHF
С 29 СЕНТЯБРЯ ПН-ПТ 23.30
НОВЫЕ СЕРИИ
НА ТЕЛЕКАНАЛЕ 2X2
[adult swim]
ВПЕРЕД В БЕСКОНЕЧНОСТЬ
2X2TV.RU

Дайджест

Обзор локализаций

Bionic Commando Rearmed





PC (1 CD)

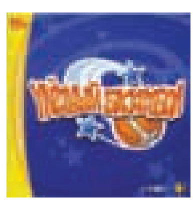
Оригинальное название:
Bionic Commando Rearmed
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Grin
Количество игроков:
до 4
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/bc_rearmed

Хотя бионический спецназовец Спенсер недавно разменял второй десяток, память о нем и его чудо-руке жива в сердцах геймеров. На их счастье Capcom решила воскресить легендарный сериал, выдав римейк и пообещав сиквел. Говорить о Rearmed следует, используя самые лестные сравнения и отводя глаза лишь при описании визуальной части («она могла бы быть лучше, но и так неплохо»). Локализация от «1С» на достоинства игры никак не повлияла. Вспоминая, что было вырезано из американской версии оригинальной Bionic Commando, шведская студия Grin вволю посмеялась над фашистами, обращенными в «империалистов», а также добавила несколько новых шуток. В локализованной версии каким-то репликам нашлись аналоги из числа неустаревающих отечественных прибауток, другим достался точный перевод: «Да кому же придет в голову швыряться бочками, сержант! – ROFL!» С такими диалогами напортачить невозможно. Голосовой же озвучки, кроме воплей солдат, как не было в оригинале, так она и не появилась.

РЕЗЮМЕ Триумфальное возвращение легендарного бойца. Прыгать он не научился, зато заговорил по-русски.

Улетный баскетбол





PC (1 CD)

Оригинальное название:
Incredibasketball
Жанр:
sports.traditional.basketball.arcade
Зарубежный издатель:
Pub
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Idoru
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/ubasket

«Акелла» и «1С» поделились по-братски: первой от Idoru досталась International Basketball 2007 (у нас – «Баскетбол: Игра чемпионов»), второй – Incredibasketball («Улетный баскетбол»). Интересно, ведали ли в российских компаниях, что они купили одну игру, только с разными названиями? Небольшие различия, впрочем, имеются: если International Basketball 2007 прикидывается симулятором, то Incredibasketball – безумная аркада, где спортсменам не страшны травмы, а по паркету раскиданы бонусы (телепорты, щиты), превращающие матч в балаган. Официальных лицензий у Idoru нет, поэтому баскетболисты носят забавные имена типа RUS1, USA2, SLV3. Однако в «1С» поступили хитро, переименовав электронных болванчиков. Так, в сборной США на позиции атакующего защитника играет некто Коби. Сразу понятно, что речь идет о лидере Los Angeles Lakers. Среди недостатков русскоязычной версии – множество сокращений: «2 оч.», «3 оч.», «ПЕР», «ПД», «ПХ», «РП». Умному достаточно?

РЕЗЮМЕ Студия Idoru продолжает «радовать» итальянских (а заодно и русских) геймеров своими однотипными поделками.

Конспирация Борна





PS3 (1 BD)
XBOX 360 (1 DVD)

Оригинальное название:
Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
Жанр:
shooter.third-person/fighting.3D
Зарубежный издатель:
Sierra
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
High Moon Studios
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.bournethegame.com

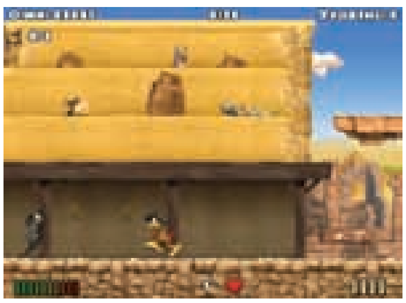
Видеоигры по кинолицензиям создаются в первую очередь для «киноманов широкого профиля, для тех, кто купит игру со знакомым лицом на коробке, ничем другим не забивая себе голову. И пусть разработчик не особенно заботится о качестве продукта (что, следует оговориться, никак не относится к High Moon Studios и их «Конспирации Борна»), одно важное условие для хороших продаж неоспоримо – игра непременно должна быть полностью переведена на язык родных осин. И желательно – не хуже, чем «Конспирация Борна». А именно: разноголосая озвучка, весьма удачно подменяющая оригинальную речь, отключаемые субтитры без орфографических ошибок (знали бы вы, какая это редкость!), адекватные шрифты подсказок и меню, перерисованные спрайты. Сам перевод больших нареканий не вызывает, хотя из-за разницы в длине слов русского и английского языков часть информации при озвучке все-таки теряется, так что не забудьте включить субтитры, если не хотите пропустить ни словечка.

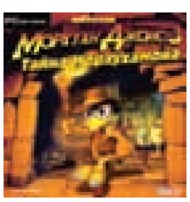
РЕЗЮМЕ Удачная консольная локализация, предлагающая русскому геймеру и озвучку, и субтитры, и даже оригинальный английский вариант текстов.

Слово редактора

Сегодня, у нас, как на подбор, игры «по мотивам», черпающие вдохновение из самых разных источников: Bionic Commando Rearmed представляет собой близкий к оригиналу римейк аркады 1988 года (с юбилеем, Радд Спенсер!), «Конспирация Борна» – расширенная интерактивная версия голливудского боевика, «Алмазный меч, деревянный меч» написан по книге Ника Перумова и, наконец, «Спокойной ночи, малыши! Приключения Степашки» – фантазия на тему вечернего телешоу для карапузиков. Связана ли интересность игры с качеством прототипа? «ВАЛЛ-И» из прошлого номера почти убедила нас в обратном, но в этот раз зависимость как будто линейна – похождения бионического спецназовца все так же увлекательны, как и двадцать лет назад, Джейсон Борн несколько более брутален, чем его киношный прототип, но тоже не дает зевать... «Алмазному мечу», как и книге, не помешало бы подсократить занудные моменты, ну, а «Приключения Степашки» – качественное развлечение для детей, после которого их гораздо сложнее отправить спать. Также обратите внимание, что впервые за много лет у нас в дайджесте консольная локализация. Это не значит, что их не выпускают – просто чаще всего мы пишем о русской версии сразу в обзоре. Напомним, что рецензию на The Bourne Conspiracy мы печатали в #12 «Страны Игр» за этот год, а о Bionic Commando Rearmed рассказывали в прошлом выпуске рубрики Live Network Channel.

Морхухн Джонс 3: Тайна Морхухамона





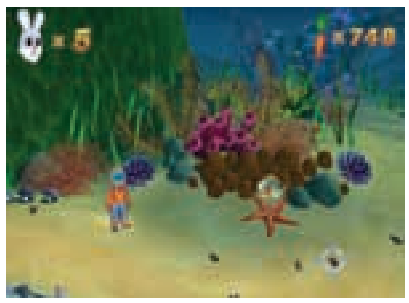
PC (1 CD)

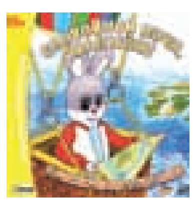
Оригинальное название:
Moorhuhn Schatzjager 3
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Phenomedia
Российский издатель:
«Руссобит-М»/GFI
Разработчик:
Phenomedia
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн:
www.russobit-m.ru/catalogue/item/taina_morhuhamona/

Phenomedia Publishing – воистину феномен индустрии. Студия специализируется на выпуске казуальных игр, львиная доля которых связана с непотопляемой серией Moorhuhn. В отличие от виртуальных тиров и гонок, третий «Морхухн Джонс» – обычный двухмерный платформер, подчас напоминающий о похождениях Марио времен 8-битных приставок. Курица в шляпе, подозрительно похожая на одного из героев, сыгранных Харрисоном Фордом, ловко перепрыгивает через пропасти (никакого кнута!) и стреляет во врагов: огромных скорпионов, восставших после многолетней спячки мумий и прочих обитателей местных террариумов и зоопарков. Наверное, заниматься локализацией игр вроде «Тайна Морхухамона» – одно удовольствие. Текста мало, адаптировать нечего, озвучивать некого. Требуется лишь подобрать шрифт (сделано), чтобы он вписывался в стилистику (сделано) и не выглядел убого на экране с единственным доступным разрешением 800x600 (не сделано). Но в целом «Руссобит-М» справилась с задачей достойно.

РЕЗЮМЕ Авторам стоило выпустить игру к премьере последнего «Индианы Джонса». Тогда бы продажи выросли вдвое.

Спокойной ночи, малыши! Приключения Степашки





PC (1 DVD)

Оригинальное название:
Спокойной ночи, малыши! Приключения Степашки
Жанр:
action.platform.2D
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
DiP
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/sp_2

Как-то раз (см. дайджест в «СИ» #255) Хрюша потерял кассету с записью нового выпуска «Спокойной ночи, малыши!» и так увлекся ее поисками, что за час успел исколесить мир и побывать на планете дружелюбных гуманоидов. Его друг Степашка в достижении цели не менее настойчив, да и с ориентированием на местности у него тоже проблемы. Отправляясь на день рождения, он ухитрится несколько раз свернуть не туда, оказываясь то в лесу, наводненном обезьянами и жабами, то в египетской пирамиде, а то и вовсе на Курильских островах. Локации кажутся трехмерными, хотя Степашка идет по одной протоптанной тропинке. Как и в «Путешествиях Хрюши», после каждого уровня нам предлагают решить логическую либо аркадную головоломку. И пускай механика не претерпела изменений, зато в игре, как и в телепрограмме, Степашку озвучила Наталья Голубенцева. Чего у DiP Interactive не отнять, так это умения делать по-детски искренние, добрые игры. «Приключения Степашки» не научат ребенка рисовать или читать, но подарят ему пару часов счастья.

РЕЗЮМЕ Второе пришествие героев телепередачи «Спокойной ночи, малыши!». На подходе игры про Филю и Каркушу.

Алмазный меч, деревянный меч





PC (1 DVD)

Оригинальное название:
Алмазный меч, деревянный меч
Жанр:
role-playing.action-RPG
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Primal/Quant
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/amdm

Представьте себе, скажем, Neverwinter Nights 2. А теперь последовательно отнимайте от него элементы геймплея и дизайна (не забывайте считать, сколько отняли), пока не получится «Не время для драконов». Запомнили число? Теперь представьте уже «Не время...» и снова отнимите от него столько, сколько у вас получилось при подсчете. Что вышло? Должна бы, по идее, новая игра по произведению Ника Перумова «Алмазный меч, деревянный меч». И если, скажем, «Не время...» при всех его несовершенствах более-менее соответствовало насыщенности и глубине литературного повествования, «мечи» являют собой бледную тень как «драконов» (по технике исполнения), так и книги, которая вызвала их к жизни (по глубине проработки сюжета). В роли ассасина Фесса игрок, подкармливаемый скупыми цитатами из книг, мочит на своем пути все, что движется. Заявленная смена класса несущественна, боевые пассы мышью неудобны. Даже ярые фанаты Перумова не будут в восторге.

РЕЗЮМЕ Бледная тень книги, пародия на «Не время для драконов». Дерева здесь явно больше, чем алмазов.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Завещание Солида Снейка

ЧАСТЬ 1



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Споры о художественной ценности MGS4 утихли, игра получила 10 баллов во всех изданиях, где эти баллы раздают, и на проект наконец-то пора взглянуть глазами геймера. Оказывается, перед нами не только новое слово в интерактивном кинематографе, но и просто качественная, продуманная и глубокая игра. Новых механик ввели много, а объяснить, как обычно, удосужились не все. Кодзима недосмотрел, мы исправляем.



Основы основ

Надеюсь, с идеей сериала Metal Gear знакомы все. Для новичков объясню: вы бегаете по уровням, прячетесь в коробки, залезаете под кровати и пытаетесь стороной обойти умных и осторожных врагов. Или же достаете автомат и этих врагов расстреливаете – на ваше усмотрение. В MGS4 получили развитие обе стороны геймплея, но главные бонусы открываются именно за тихую пробежку по уровням без единого убийства. Разберем подробно каждый из новых элементов игры.

Octocamo

Как и в третьей игре, в Guns of the Patriots Снейк меняет камуфляж. Но теперь ему не придется переодеваться, чтобы проползти пять метров по асфальту другого оттенка – Octocamo автоматически считывает узор с окружения, стоит герою только прижаться к стене или полу. Чтобы вернуть костюму начальный черный цвет, потрясите SIXAXIS. Не забывайте, что для серьезных пряток можно не только использовать Octocamo, но также менять ремни на костюме Снейка, выбирая подходящий цвет. Очень помогает и маска, которую герой получит к концу второго акта. Она способна увеличить индекс камуфляжа на целых 20 процентов.

Индекс камуфляжа

Эти цифры будут понятны каждому, кто играл в Snake Eater. Индекс камуфляжа работает так же, как и раньше: чем незаметней Снейк для врага, тем выше будет

ОРУЖИЕ

Старайтесь подобрать сбалансированный набор оружия. У опытного игрока в выкидном меню вы наверняка увидите один пистолет с глушителем, SMG или дробовик, снайперское ружье, один вид взрывчатки и отвлекающий предмет вроде эротического журнала. При этом в игре около семидесяти видов вооружения, поэтому мы решили сэкономить ваше время и выбрали из них самые полезные.

Пистолеты

- **Mk.2 – единственный пистолет MGS4, использующий транквилизаторы. Это делает Mk.2 одним из главных товарищей профессионального диверсанта. Выстрел в любую часть тела рано или поздно повалит врага с ног.**
- **Operator и Mk.23 – два отличных пистолета, на которые можно навернуть глушитель. Лучший выбор в пару к Mk.2.**

Пистолеты-автоматы

- **P90 – безусловно, один из лучших SMG в игре. У него большой магазин и неплохая убойная мощь, а на дуло можно навернуть глушитель. Как результат: идеальное оружие для разборок с большим количеством врагов на маленьком расстоянии. Также обратите внимание на MP5SD2 – мощный и скорострельный пистолет-автомат с уже встроенным глушителем.**

Автоматы, пулеметы и дробовики

- **M4 Custom – этот автомат дается в самом начале игры, но не стоит считать его оружием для новичков. M4 Custom поддерживает огромное количество улучшений и может быть подстроен под любой стиль игры. Определенно это один из лучших видов оружия в MGS4.**
- **M60E4 – мощный пулемет с огромным запасом патронов. Очень эффективное, но не самое точное оружие против больших толп врагов.**
- **Saiga-12 – лучший дробовик в игре. Особенно полезен будет с усыпляющими патронами V-Ring.**

Прочее

- **VSS – отличная снайперская винтовка, оснащенная встроенным глушителем. Найти ее можно только в одном из зданий на уровне Confiment Facility второго акта.**
- **Chaff Granade – в четвертой игре этот вид оружия оказался особо полезным. Chaff Granade на время выводит из строя любых роботов – даже огромных Гекко.**
- **Sleep Gas Mine, Sleep Gas Satchel – идеальная замена Claymore и C4 для тех, кто хочет пройти игру без убийств. При приближении врага не взрывается, а выпускает усыпляющий газ.**

Секретное оружие

- **Race Gun – довольно бесполезное, но занятное оружие. Пули Race Gun бешено рикошетят от стен. Чтобы открыть, пройдите MGS4 один раз.**
- **Emotion Bullets – особые виды патронов, которые вызывают у солдат яркие эмоции. От одних враги будут бросать оружие и плакать, от других яростно кричать, от**



третьих хохотать. Финальный итог всегда один – солдат падает на землю без чувств. Чтобы открыть, пройдите MGS4 один раз.

- **Thor .45-70 – обладает мощью дробовика и дальностью стрельбы хорошего пистолета. К сожалению, перезаряжать Thor приходится после каждого выстрела. Чтобы открыть, получите медаль Fox.**
- **Desert Eagle (Long Barrel) – мощный пистолет, который одним выстрелом повалит любого солдата на землю. Оснащен прицелом. Чтобы открыть, получите медаль Fox или введите в меню код deskyhstyl.**
- **Type 17 – неплохой, но не слишком сильный пистолет с двумя режимами стрельбы. Чтобы открыть, получите медаль Hound или введите в меню пароль «jmsotsynrn».**
- **Patriot – тот самый автомат, которым пользовалась Босс в Snake Eater. Имеет бесконечный запас патронов и причиняет врагам большой урон. Когда Снейк из него стреляет, можно расслышать мелодию из главной музыкальной темы игры. Чтобы открыть, получите медаль Big Boss.**
- **1911 Custom – скорострельный пистолет из Snake Eater. Может работать с глушителем. Чтобы открыть, введите в меню пароль 1aytmmymhk.**
- **Solar Gun – этот безумный пистолет попал сюда из другой игры Хидео Кодзимы, Boktai. Стреляет солнечными лучами, которые не убивают врагов, а заставляют их терять сознание. Периодически пистолет нужно подзаряжать – при этом Снейк направляет его вверх, к солнцу. Чтобы открыть, победите четырех членов отряда B&B, не убивая их, и соберите все их фигурки (об этом в – следующем номере), а также найдите фигурку Frogs (Frog Soldier Doll) в первом акте.**
- **Tanegashima – коллекционная винтовка, которая стоит в магазине Дребина целый миллион DP. Советуем покупать ее в последнем акте, когда объявляется особая скидка. Само по себе это довольно слабое оружие, которое вдобавок приходится перезаряжать после каждого выстрела. Главная прелесть Tanegashima в секретном режиме стрельбы. С вероятностью в 30 процентов выстрел из этого ружья может вызвать на уровне ураган, который поднимет врагов в воздух и вытрясет из них все полезные предметы.**
- **Scanning Plug – помечает Снейку всех врагов в округе. Вооружившись этим сканером, захватите в плен любого врага и нажмите «треугольник». Пока вы держите кнопку, все солдаты PMC помечаются на экране. Чтобы открыть, наиграйте в сумме десять часов в MGO, а затем купите в магазине у Дребина.**

цифра в правом верхнем углу экрана. Но вот новая деталь: иногда значок меняет цвет. Синий индекс говорит, что солдаты сражаются между собой и на Снейка могут не обратить внимание. Оранжевым индекс становится, наоборот, когда за героем ведется усиленная охота.

Mk. II

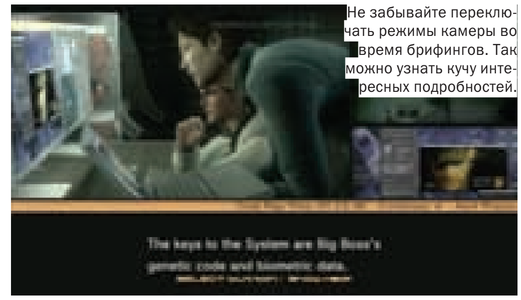
Робот-разведчик Mk. II оказывается в игре очень полезен. В режиме невидимости он способен свободно исследовать уровень, отвлекать врагов и даже бить их электричеством. Такую бы штуковину, да в предыдущие части! Но есть у робота и свои недостатки: Mk. II удаляется только на небольшие дистанции и потребляет много энергии. К тому же, пока Снейк управляет Mk. II, он остается совершенно беззащитным.

Магазин Дребина

Как и раньше, автоматы врагов использовать нельзя. Зато теперь их можно собрать и продать Дребину, торговцу оружием. А особенно полезные виды вооружения можете не продать, а «отмыть», снять блокировку и сами использовать в бою. У Дребина также дают купить новое оружие, улучшения и патроны. В такой системе есть несколько лазеек. Во-первых, в некоторых зонах солдаты возрождаются, и оружие с них можно собирать бесконечно долго, набирая все большие суммы очков. К сожалению (или к счастью), такие действия в игре пресекаются – чем больше вы продаете автоматы одного типа, тем меньше вам начинают за них платить. Но кое-что заработать получится и этим методом. Другой способ заставить систему работать на себя – внимательно следить за скидками. В среду и субботу Дребин сбрасывает по 20 процентов со всех товаров, а в последнем акте скостит аж полцены.

Solid Eye

Этот прибор Снейка геймеры заметили еще в первом трейлере. Как и предполагалось, он играет важную роль в геймплее и дает герою очень удобный радар. Но будьте осторожны, на нем отмечаются не только люди, но и животные. Также Solid Eye выделяет предметы и солдат на экране – союзники при этом подписываются синим цветом, враги красным. Режим ночного видения и бинокль тоже вызывается через Solid Eye. Это идеальный прибор для новичков. Более продвинутым игрокам советуем присмотреться к следующему пункту.



Не забывайте переключать режимы камеры во время брифингов. Так можно узнать кучу интересных подробностей.







Когда мораль у Снейка высокая, Threat Ring отчетливо показывает, в каком направлении находятся враги.

ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИТЕ ЗА СКИДКАМИ. В СРЕДУ И СУББОТУ ДРЕБИН СБРАСЫВАЕТ ПО 20% СО ВСЕХ ТОВАРОВ, А В ПОСЛЕДНЕМ АКТЕ СКОСТИТ АЖ ПОЛЦЕНЫ.



В этой поездке каждое оружие получает бесконечный запас патронов. Советуем выбрать P90.





Threat Ring

Логическое продолжение Solid Eye, которое также позволяет не напороться случайно на патруль врага. Threat ring – не прибор, а отражение интуиции Снейка, поэтому, в отличие от Solid Eye, оно не издает звуков при работе и не привлекает внимание. Заметьте, Threat ring включается, только когда герой сидит или лежит. Главная сложность в том, что чувствительность датчика зависит от настроения Снейка. Поэтому если состояние у него неважное: стресс накопился, мораль упала, а возраст дает о себе знать, «кольцо» почти не работает. Вот почему стоит всегда следить за уровнем стресса.

Система здоровья в очередной раз изменилась. Зашивать отдельно каждую рану не придется, но на состояние героя все равно приходится обращать много внимания. К полоске жизненной энергии теперь добавились счетчики морали (psyche) и стресса.

Здоровье

Со здоровьем все понятно: когда оно доходит до нуля, Снейк умирает. Но вот обилие лекарственных предметов многих сбивает с толку. Что же (и когда), в конце концов, нужно есть? Само здоровье восполняет всего три предмета, и каждый из них будет автоматически использоваться, если вы экипируете его перед тем, как счетчик «жизни» дойдет до нуля. Noodles (лапша быстрого приготовления) восстанавливает 100% здоровья и от четверти до половины морали в зависимости от погодных условий. Regain (питательный напиток от реальной японской компании) ничем в действительности от лапши не отличается: реклама есть реклама. Military Ration (армейский продовольственный паек) – отличное пропитание, если с моралью у вас все в порядке. Восстанавливает 75% здоровья и 5% морали.

Поправить здоровье можно и без предметов. Просто прилягте в прохладное местечко, и шкала сама начнет прирастать. И ведь работает эта уловка даже в боях с боссами. Еще один маленький секрет: если не запускать некоторое время игру, здоровье и мораль Снейка станут восполняться по 20% в день.

СЕКРЕТЫ

Маски

- **Otacon – ударьте Mk II об Отакона во время одного из брифингов.**
- **Raiden A – ударьте Mk II о Санни во время одного из брифингов.**
- **Raiden B – ударьте Mk II о Наоми во время третьего брифинга.**
- **Campbell – ударьте Mk II о Кемпбелла во время первого брифинга (его можно запустить через меню).**
- **Drebin – соберите более 60 видов оружия.**
- **Big Boss – получите эмблему Big Boss. При виде Снейка в этой маске обычные солдаты бегут прочь, а девушки из Haven теряют сознание.**
- **Laughing Beauty – победите Laughing Beauty (именно саму девушку), не убивая ее.**
- **Raging Beauty – победите Raging Beauty, не убивая ее.**
- **Crying Beauty – победите Crying Beauty, не убивая ее.**
- **Screaming Beauty – победите Screaming Beauty, не убивая ее.**

Костюмы

- **Suit – пройдите игру.**
- **Altair – получите эмблему Assassin или введите в меню пароль «aottrykmyn».**
- **Corpse Camo – используйте за прохождение более 40 Continue. Если прикинуться в этом костюме мертвым, обмануть можно даже роботов.**

Предметы

- **Bandana – пройдите игру без убийств или купите этот предмет во время второго прохождения за 5 миллионов очков. Дает бесконечные патроны.**
- **Camera – найдите во время одного из брифингов на самолете (Nomad) Отакона и Снейка. Если вы не найдете камеру за первые три акта, а возьмете его перед четвертым, то на пленке окажутся забавные кадры с Наоми и Санни.**
- **Stealth Camouflage – пройдите игру, не вызвав ни одной тревоги, или купите этот предмет во время второго прохождения за пять миллионов очков. Делает Снейка невидимым.**

Мораль (Psyche)

Чтобы здоровье быстро восстанавливалось, Threat ring исправно работал, а Снейк бодро бегал и ровно держал ружье, вам предстоит поддерживать высокую мораль. Для этого не стойте долго на солнцепеке и не застужайтесь на морозе, не задерживайтесь в холодной воде и не носите больших грузов. Если шкала все-таки упала, можете использовать один из этих предметов:

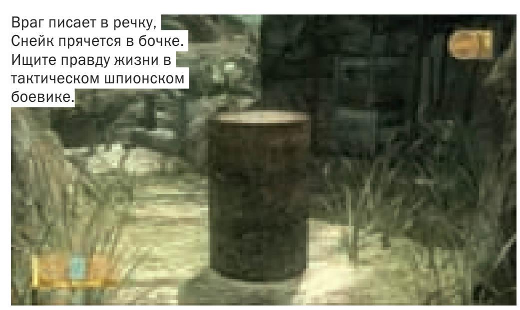
- Compress – ненадолго увеличивает скорость восполнения морали;
- Muna – увеличивает скорость восполнения морали, пока экипирована;
- Syringe – изначально восстанавливает 100% морали, но со временем работает все хуже. Через 10 применений Снейка начнет тошнить, и он станет терять часть морали, через 20 будет терять и здоровье;
- Cigs – тоже не самый безопасный предмет. Пока Снейк курит, его мораль растет, но здоровье падает. Минздрав зря предупреждать не будет;
- iPod – некоторые песни в плеере могут поправить самочувствие старого солдата. О них мы подробнее расскажем в следующий раз;
- Playboy – эротический журнал не только восстановит мораль Снейку, но и поднимет настроение вам. Выбираете предмет, зажимаете L1 и R1, включаете вид от первого лица с помощью «треугольника» и «кружком» листаете!

Еще один маленький совет: если мораль упала во время видеоролика, быстро жмите на «крестик», и она снова взберется на старую отметку.

Стресс

Стресс – это показатель состояния Снейка. Если героя, например, заметили или тем более подстрелили, стресс возрастает. Будьте осторожны: когда он перевалит через отметку в 50%, начнет падать мораль. Выше 80% стресс поднимается только в условиях «боевой лихорадки» (она начинается, если Снейк за время одной тревоги использовал оружие более ста раз). В таком состоянии мораль не убавляется, а весь полученный урон редуцируется вдвое. Но есть и плохая новость: уровень стресса вскоре взлетит до 100% и наш герой вот-вот лишится морали, а за нею – и части здоровья.




Враг писает в речку, Снейк прячется в бочке. Ищите правду жизни в тактическом шпионском боевике.

ПОПРАВИТЬ ЗДОРОВЬЕ МОЖНО И БЕЗ ПРЕДМЕТОВ. ПРОСТО ПРИЛЯГТЕ В ПРОХЛАДНОЕ МЕСТЕЧКО, И ШКАЛА САМА НАЧНЕТ ПРИРАСТАТЬ.

В бой!

С основами мы разобрались. Пора переключаться на конкретную тактику в каждом из пяти актов игры. Сразу поясню: данные советы не нацелены на скрытное прохождение без убийств. Мы просто рассказываем, как выжать максимум из второго, третьего или, чем черт не шутит, даже первого прохождения MGS4. О боссах пока не вспоминаем – рассказ о них ищите в следующем выпуске.

Акт 1: Ближний Восток

В этом акте есть два радикально разных варианта прохождения. Первый – подружиться с повстанцами и захватывать уровни вместе. Чтобы понравиться солдатам, просто помогайте им в битвах и… дарите подарки. Понять, что вас полюбили, легко: над головой союзников засветится сердечко. Когда вы даете предмет такому «влюбленному» (гхм…) солдату, он обязательно подарит в ответ что-нибудь не менее полезное – иногда даже песни для iPod. Если появлению Снейка удивляются или с трудом его узнают, с товарищами лучше «поработать» – ненароком ведь могут и подстрелить. Чрезмерно увлекаться «войнушкой» незачем: враги на некоторых локациях лезут бесконечно и отстреливать их просто нет резона. Лучше позаботьтесь о бронетехнике PMC. Если товарищи кричат и бросают в воздух чепчики, значит, зона захвачена и по ней можно свободно гулять.

Второй подход к прохождению более сложный: можете прокрасться через поле боя, никого не убивая и никому не попадаясь на глаза. Если хотите получить престижные медали (о них также читайте в следующем номере), так придется пробегать всю игру.

Самые интересные моменты первого акта мы собрали в небольшой, но очень полезный список. Здесь вы найдете все то, на что обязательно стоит обратить внимание при повторном прохождении.

Ground Zero. Когда вам во второй раз передадут управление над Снейком, можете сбегать в разные концы улицы и увидеть немного различающиеся видеоролики.

Mission Briefing 1. Запустите первый брифинг из меню и поднимитесь с Mk II на второй этаж. Тут вы увидите,





Во время вступительного ролика, имитирующего телеэфир, можно переключать каналы кнопкой «крест».



Дребин начисляет очки за уничтожение любого беспилотного вида транспорта и роботов.



ВО ВСЕХ БРИФИНГАХ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПУЛЬТ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА, ЧТОБЫ ВЫВЕСТИ НА ЭКРАН СЛАЙД-ШОУ С ФОТОГРАФИЯМИ ЯПОНСКИХ МОДЕЛЕЙ.

как Санни играет на PSP. Также во всех брифингах с помощью кнопки R1 можно использовать пульт от телевизора, чтобы вывести на экран слайд-шоу с фотографиями японских моделей, а на кухне той же кнопкой можно включить магнитофон.

Red Zone. Близ трейлеров попробуйте замаскироваться рядом со статуей. Повторите этот трюк трижды, и наградой вам будет небольшой сюрприз.

Red Zone. В зоне, где Снейк встречается с Mk II, PMC выкатывают броневик. Если хотите понравиться повстанцам, советуем этот броневик взорвать. Если же вы пробежите локацию насквозь и оставите всех врагов в живых, солдаты PMC оккупируют зону. Попробуйте после этого вернуться на уровень – все повстанцы будут уже мертвы, а броневик продвинется вперед. Соответственно и сыграть можно будет иначе.

Red Zone. Тут вы можете прятаться от преследователей в помойном контейнере. Советуем не злоупотреблять этим трюком, иначе в дальнейшем Снейка смогут вычислить по запаху.

Militia Safe House. В шкафчике можно найти костюм повстанца, который автоматически сделает вас союзником местных солдат. Ко второму акту этот костюм отбирают.

Advent Palace. Рассматривайте Мэрил с видом от первого лица. Через некоторое время героиня застесняется, прямо как в первой части Metal Gear Solid.

Advent Palace. Если вы прошли уровень, не убив ни одного солдата из команды Frogs, в гараже будет лежать секретный предмет Frog Soldier Doll.



Акт 2: Южная Америка

Во втором акте работает та же тактика, что и в первом, – дружите с повстанцами и помогайте им в бою. Но здесь есть новые тонкости. Чтобы захватить контроль на ранней зоне Power Station, где PMC защищают небольшую электростанцию, советуем прокрасться за линию фронта и уничтожить приборную панель. Электричество отключится, атака повстанцев наберет силу, и PMC неминуемо окажутся повержены. Спешим разочаровать: больше ни одной зоны в этом акте захватить нельзя. И да, особняк Виста будет под осадой вечно, сколько бы врагов вы ни убили. Остается лишь тихо красться и не забывать следовать нашему списку советов.

Core Valley Village. В самом начале акта достаньте снайперскую винтовку и разберитесь с врагами в лагере. Если успеете спасти повстанцев от казни, они откроют вам секретную дверь. За ней – дробовик Twin Barrel, предметы, восстанавливающие мораль, и, главное, одежда местных мятежников.

Если вы все-таки не стали расстреливать врагов и тихо спустились вниз, то через окно одного из домов сможете разглядеть солдата, листающего Playboy.

Core Valley Village. Вскоре Снейк встретит группу повстанцев, которые пытаются незаметно прокрасться мимо патрулей PMC. Если у вас есть нужный костюм, присоединитесь к ним и устройте кооперативные прятки. Без подходящей одежды лучше и не пробовать – напарники

будут постоянно вас пугаться и не смогут нормально перебегать между укрытиями.

Core Valley Village. Когда вам впервые позвонит Роуз, попробуйте потрясти контроллер SIXAXIS во время разговора, и вам откроется еще одна из шуточек разработчиков.

Core Valley Village. А вот еще один забавный трюк, который можно проделать с Роуз. Попробуйте несколько раз подряд умереть (возобновляйте игру, нажимая Continue), и герой поделится со штатным психиатром своими странными снами о смерти.

Power Station. Если вы взорвали контрольную панель, откроется путь в секретную зону. Просто поднимитесь на вышку и переберитесь по проводу на другую сторону карты.

Confiment Facility. Освободите четырех повстанцев, которых держат в заложниках в одном из домов карты.

Confiment Facility. Попробуйте отстреливать возрождающихся солдат. Когда Снейк убьет достаточно врагов, он услышит голос Ликвида из первой игры. Потом героя стошнит. Этот трюк можно провернуть и в любой другой зоне с возрождающимися солдатами.

Confiment Facility. После того как повстанцы снесут бульдозером ворота особняка Виста, зона будет считаться зачищенной. Можете вернуться и спокойно ее изучить.

Vista Mansion. В особняке спрятаны два постера с фотомоделью Минами Акина. Один находится за картиной в прихожей (в картину нужно выстрелить), другой висит над кроватью на втором этаже. Если посмотреть на постеры от первого лица, Снейк озвучит имя модели и его мораль заметно поднимется.

Research Lab. В видеоролике с Наоми на вид от первого лица можно переключаться даже тогда, когда эта возможность не обозначена иконкой. Жмите L1, когда Снейк наклоняется за сигаретой, и он заглянет Наоми под юбку. Подглядывает он и когда героиня присаживается со словами: «Я должна тебе кое-что сказать».

Mountain Trail. Исследуйте весь лабиринт. Здесь можно, например, найти круги на земле – тогда Снейк вспомнит наставления полковника о пришельцах и получит дополнительные очки Дребина. Запрятана тут и платформа с отпечатками рук разработчиков. Если запишете этот узор в память Octocamo, у вас появится уникальный, но совершенно бесполезный тип камуфляжа.

Акт 3: Восточная Европа

В третьем акте о войне авторы забывают. Здесь начинается геймплей совершенно иного типа: Снейк должен проследить за повстанцем по улицам блокадного города. Начинает игру герой в стильном пальто, но мы рекомендуем сменить его на обычный Octocamo – прикинуться местным жителем у вас все равно не получится. Повстанцу, за которым вы следуете, тоже нужно держаться подальше от прохожих. Вот только прятаться он не хочет и смело шагает посреди дороги. Чтобы его не арестовали, нейтрализуйте дозоры, пока ваш подопечный не смотрит в их сторону. Если мятежника все-таки поймали, не обязательно отбивать его у захватчиков. Через некоторое время появится второй персонаж, за которым вы точно так же сможете следовать. Но не забывайте, что запас повстанцев не бесконечен.

Midtown S Sector. Попробуйте прикинуться статуей в парке – повстанец, скажем так, уделит ей особое внимание.

Midtown S Sector. Оденьте маску Laughing Beauty и выйдите навстречу повстанцу. У него над головой появятся сердечки. Неужели это любовь с первого взгляда?

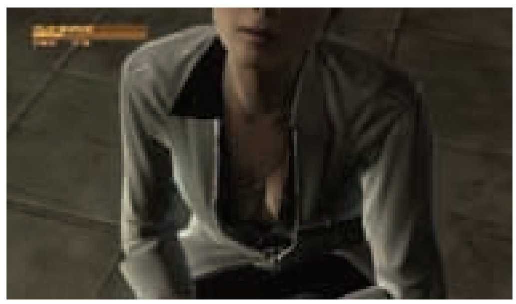
Midtown S Sector. Почаще оглядывайтесь. Если будете смотреть по сторонам при стандартном положении камеры, сможете заметить странного преследователя в пальто и шляпе. Как можно догадаться, это те самые Dwarf Gekko, которые нападают на героя в церкви.

Midtown Central Sector. На этой локации отыщется еще один пьедестал, где вновь можно прикинуться статуей.

На этом заканчивается первая часть тактики по Metal Gear Solid 4. В следующем номере мы разберем последние два акта, поговорим о боссах игры, а также подробно остановимся на способах получения всех необходимых для получения секретов эмблем. **СИ**

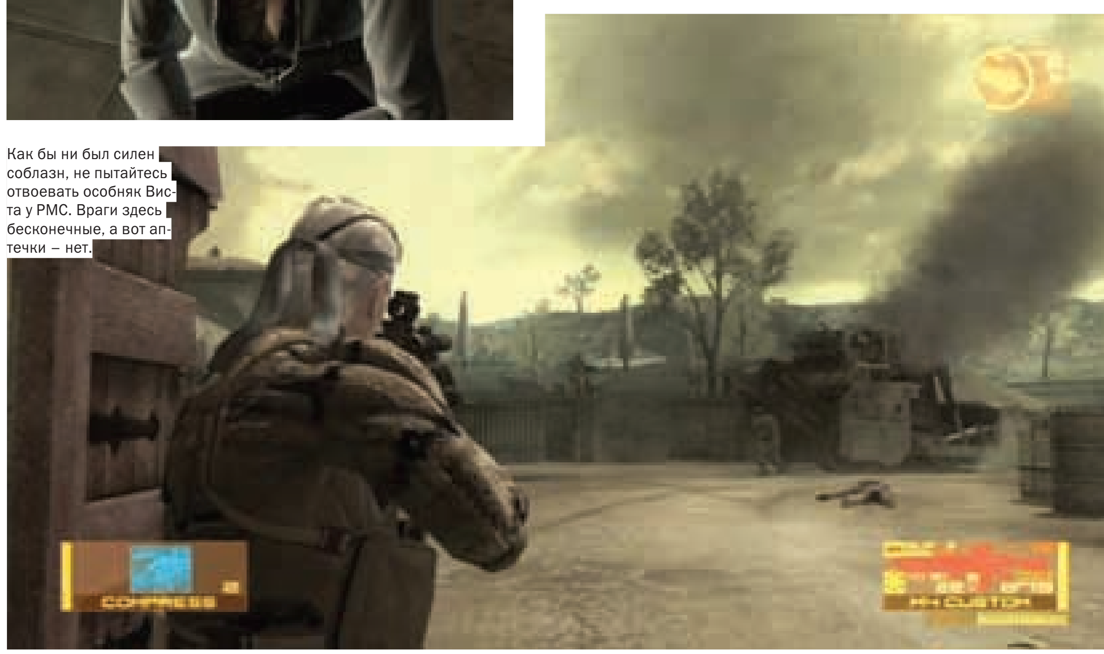






Школа CQC

- **Бросок: в сторону + R1.**
- **«Руки вверх!»: подкрадитесь к врагу сзади и наставьте на него оружие при помощи L1.**
- **Обыск: когда враг у вас на мушке, его можно обыскать кнопкой «треугольник». Попробуйте проделать этот трюк с девушками из отряда Frogs – они будут забавно реагировать на прикосновения Снейка.**
- **Удержание: зажать R1. Из удержания открывается возможность использования дополнительных приемов (см. ниже).**
- **Обезоружить: отпустите R1 и быстро нажмите кнопку повторно.**
- **Перерезать горло: кнопка «треугольник».**
- **Придушить: отпустите R1 и зажмите кнопку снова.**
- **Перейти в лежачее удержание: присядьте кнопкой «крест», отпустите R1 и зажмите в сторону + R1.**
- **Использовать врага как живой щит: нажмите L1. После этого вы можете достать пистолет и отстреливать солдат, прикрываясь от их пуль заложником.**



Как бы ни был силен соблазн, не пытайтесь отвоевать особняк Виста у PMC. Враги здесь бесконечные, а вот аптечки – нет.



Покупайте прицелы и приклады, импровизируйте и подстраивайте оружие под себя. Улучшить старенький M4 обычно полезней, чем купить новый вид оружия.

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› UFO Stomper

Казуальные игры занимают все больше места на консольном рынке, и не только там. В аркадах наблюдается та же картина. Замечательный кабинет UFO Stomper похож скорее на веселый аттракцион для всей семьи, чем на серьезный игровой автомат. Где грань? Может, в следующий раз напишем про колесо обозрения?!

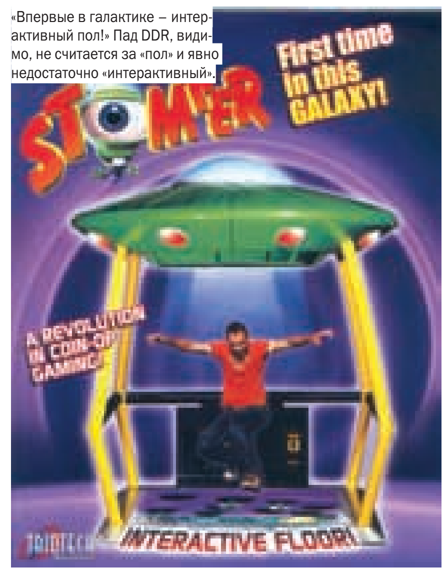


ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Раз дырочка для жетонов на UFO Stomper есть, значит и в тему нашей рубрики он вполне вписывается. Более того, пропустить такой кабинет нам не позволит совесть: игра не только новая, но и очень необычная. В качестве экрана здесь используется пол, на котором два расположенных сверху проектора создают картинку. Изображение получается довольно четким, и тело игрока каким-то чудом не загораживает проекцию. Благодаря такой технологии по полу можно прыгать, бегать и кататься – это обычная панель без каких-либо датчиков. С силой наступать на нее незачем: в отличие от танцевальных автоматов здесь распознаются даже самые мягкие прикосновения. Можно и вовсе не доводить ногу до земли – автомат иногда засчитывает нажатие и без этого.

Итак, вы стоите на воображаемом мониторе и пялитесь себе под ноги. Когда всплывает меню, выясняется, что UFO Stomper – вполне нормальный набор мини-игр. Соревнований здесь десять штук, и все поддерживают режим как на одного, так и на двух человек. Есть среди игр и совсем скучные, и очень оригинальные.

Одна из лучших – вариация на тему аэрохоккея. Соперники встают друг напротив друга и ногами пинают шайбу на экране. Другой отличный режим – Whack an Alien, где пришельцы выскакивают из кратеров, а игрок должен вовремя на них наступать. Этот знакомый процесс с новым управлением оказывается очень свежим. Есть в UFO Stomper даже собственная пародия на DDR: ноты под музыку падают в нижнюю часть экрана, а от вас требуется прыгать на них, попадая в такт. Танцем такое занятие, конечно, не назовешь, но играть откровенно весело. Среди менее изобретательных режимов – Cow Farts и Electric Rodeo. Здесь игрок быстро перебирает ногами, чтобы обойти по очкам соперника. Но это не совсем то занятие, за которое хочется платить деньги.

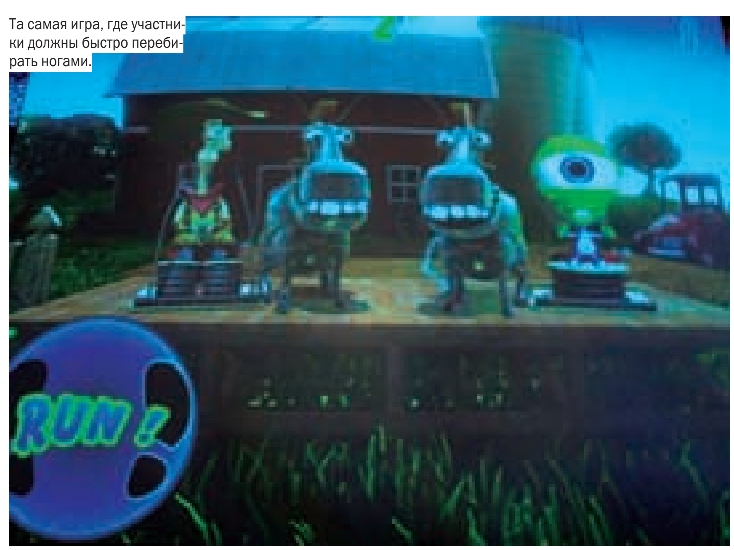


«Впервые в галактике – интерактивный пол!» Пад DDR, видимо, не считается за «пол» и явно недостаточно «интерактивный».

В ПЕРВЫЕ МИНУТЫ ЗНАКОМСТВА ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПОЛ АВТОМАТА КАЖЕТСЯ ИЗОБРЕТЕНИЕМ ПРОСТО ВОЛШЕБНЫМ. КАК И WIIMOTE ДЛЯ WII, ОН ДАЕТ РАДИКАЛЬНО НОВЫЙ СПОСОБ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ИГРОЙ.



Единственная инструкция на автомате вежливо, но настойчиво предлагает снять обувь и поиграть в носках или босиком.



Та самая игра, где участники должны быстро перебирать ногами.

Скорее в номер!

Следом за Silent Hill в аркады направляется еще один большой сериал Konami, Castlevania. Проект получит название Akumajo Dracula: The Arcade и станет необычным экшном с видом от первого лица. Здесь игроки берут в руки контроллеры-хлысты и мотают ими как Wiimote, чтобы отбивать легионы монстров. Можно использовать и дополнительное оружие – метательные ножи, кресты и тому подобное. Пока игра проходит открытое тестирование в японских залах.



ХОЧУ!

Автомат стоит в московском торговом центре «Рублевский», который находится по адресу: Рублевское шоссе, дом 48/1, неподалеку от станции метро «Крылатское». Кроме UFO Stomper в зале вы найдете Battle Gear 4, Fast & Furious и Mario Kart GT, а также довольно редкие Cobra the Arcade и Soul Surfing. Мы обязательно вернемся к этой аркаде в одном из следующих выпусков.





Эти дети явно не умеют играть в UFO Stomper. Смотреть нужно не вперед, а под ноги.

В первые минуты знакомства интерактивный пол автомата кажется изобретением просто волшебным. Как и Wiimote для Wii, он дает радикально новый способ взаимодействовать с игрой и поначалу успешно сносит вам крышу. Когда восторг проходит, от UFO Stomper остается просто интересный набор вменяемых мини-игр, не обладающих, тем не менее, особой глубиной. Беды автомата похожи на проблемы Wii. Во-первых, движения игрока распознаются не слишком точно, и геймплей часто скатывается в полную неразбериху. При выборе режима такая приблизительность управления кажется просто преступной. Я, например, три раза пытался включить танцевальный режим, но игра неправильно понимала мои действия и почему-то начинала сюжетную кампанию. Во-вторых, все игры довольно просты и подходят скорее детям, чем их родителям. UFO Stomper не хочется долго осваивать – и не только из-за однообразного геймплея, но и из-за пока что высокой цены. В том зале, где мы тестировали автомат в августе, чтобы начать первую игру, вы должны потратить два жетона. Потом, чтобы повторить соревнование, требуется еще один, а чтобы выбрать после его окончания другое – уже два. Вымогательство чистой воды! Самой экономной оказывается сюжетная кампания, в которой все десять мини-игр подаются по очереди. И даже тут после каждого уровня приходится платить по жетону. Владельцев аркады, требующих от нас такую кучу денег, можно понять: автомат не только занимает много места, но и стоит около тридцати тысяч долларов – это недешево даже для такого крупного кабинета. И все же – может, стоит покопаться в настройках и снизить цену, а?

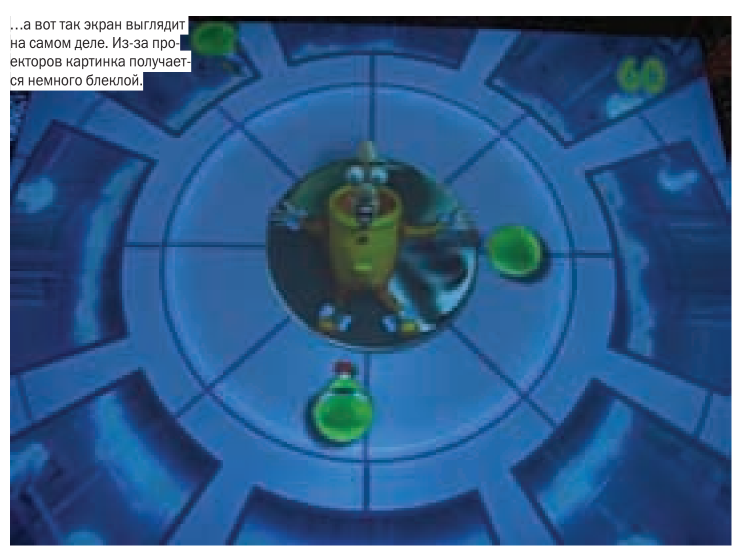
Игра вообще не использует 3D. Все мини-игры плоские и вовсе этого не стесняются. Инопланетяне отлично анимированы, задники подробно прорисованы, а к каждому состязанию созданы забавные вводные сценки. Отсутствие третьего измерения в UFO Stomper не кажется серьезной помехой, и выглядит игра очень прилично.

Автомат придумала компания Triotech, авторы гонок Wasteland Racers 2071, Ballistics и мини-кинотеатра с трясущимися креслами XD Theater. Эта команда работает радикально отлично от своих японских коллег и умело подстраивается под желания западной аудитории. Возможно, среди геймеров UFO Stomper и не станет хитом, но обычным посетителям торговых центров автомат наверняка понравится. Хотя процесс довольно скоро приедается, необычный геймплей хоть раз стоит попробовать самому. **СИ**

В КАЧЕСТВЕ ЭКРАНА ЗДЕСЬ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПОЛ, НА КОТОРЫЙ СВЕРХУ ПРОЕЦИРУЕТСЯ КАРТИНКА.



Вот такими скриншотами радуют рекламные листовки игры…



…а вот так экран выглядит на самом деле. Из-за проекторов картинка получается немного блеклой.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



Аркада

Рассказ о целом сборнике необычных аркадных игр под названием UFO Stomper. Здесь можно сыграть в аэрохоккей, попрыгать под музыку и опробовать многие другие развлечения.

MMO-колонка

Евгений Никоноров о том, как нелегко живется лидерам кланов в MMORPG.

Bookshelf

- С. Лукьяненко «Конкуренты»
- Й.Оллерберг «Немецкий снайпер на Восточном фронте. 1942-1945»

Online

Грядет Интернет2 – глобальная сеть нового поколения, которая призвана излечить сегодняшний Интернет от множества серьезных проблем и недоработок

Widescreen

- Mamma Mia!
- «Право на убийство»
- «Вздох»
- «Знакомьтесь, Дейв»
- «Остров Ним»

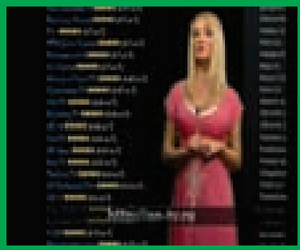
Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» канале Gameland.TV





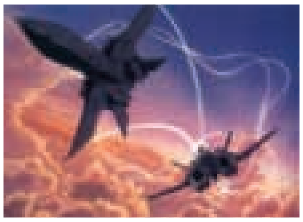
Другие игры геймера

3 сентября
Посетить, наконец, хоть одну лекцию в любимом вузе.

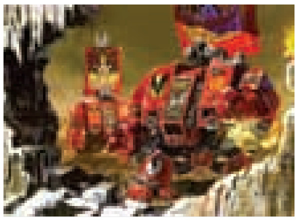
5 сентября
Найти картридж Mortal Kombat 3 для Mega Drive и устроить турнир.

8 сентября
Прочитать роман «Конкуренты» С. Лукьяненко.

18 сентября
Посмотреть фильм «Право на убийство».







Ретро

Феномен димейков
Что такое demake? Это игра, перенесенная на заведомо более слабую платформу с попыткой адаптировать более сложный геймплей под ее возможности.

- Resident Evil
- Resident Evil Gaiden
- John Romero's Daikatana
- Metal Gear Solid

Банзай

Аниме
- Макросс плюс

Мини-обзоры
- Хеллсинг. Диск 2
- Afro Samurai: Season One - Director's Cut
- Innocence. Absolute Edition Immortals

Манга
- Rosario + Vampire
- 20th Century Boys

Игры
- Higurashi no Naku Koru ni Kizuna: Dai-Ichi-Kan - Tatari

Железо

Новости

Большое железо
- Обзор напольных акустических систем

Минитесты
- Zotac GeForce 9800GT AMP! Edition
- Creative GigaWorks T40

Матчасть
- Как работают двухъядерные видеокарты

Кросс-формат

Наиболее причудливый вариант войны будущего придумали сотрудники компании Games Workshop, создавшие настольный варгейм Warhammer 40,000 и одноименный кросс-форматный проект.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

Демоверсии:
- Bionic Commando: Rearmed, 373 Мбайт
- 1942: Joint Strike, 129 Мбайт
- NHL 2K9, 637 Мбайт
- Tiger Woods PGA Tour 2009, 1 Гбайт
- Monster Madness: Grave Danger, 707 Мбайт
- FaceBreaker, 925 Мбайт

Дополнения:
- Snakeball: Team Mode, $1.99
- NASCAR 09: Montreal Track, 66 Мбайт, $3.99
- NASCAR 09: 3 Skin Packs, 11-12 Мбайт, $2.49/шт.
- Guitar Hero III: Legends of Rock: Interscope Track Pack (AFI «Carcinogen Crush», Flyleaf «Tina», Marilyn Manson «Putting Holes in Happiness»), 32 Мбайт, $6.25
- Rock Band: System of a Down Downloadable Tracks («Toxicity», «B.Y.O.B»), $1.99/шт.
- Rock Band: Crue Fest Pack 2 (Buckcherry «Rescue Me», Motley Crue «Face Down in the Dirt», Sixx:A.M. «Life is Beautiful»), 76 Мбайт, $2.99 или $1.99/шт.
- Rock Band: Roadrunner Records Pack 1 (Airbourne «Runnin' Wild», DevilDriver «Clouds Over California», Dream Theater «Constant Motion», Killswitch Engage «My Curse», Machine Head «Aesthetics of Hate», Megadeth «Sleepwalker»), 221 Мбайт, $9.99 или $1.99/шт.
- Sid Meier's Civilization Revolution: «The Mythic» Wonders and Artefact pack, £0.69

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:
- Tiger Woods PGA Tour 2009, 1 Гбайт
- SBK-08 Superbike World Championship, 373 Гбайт
- Alone in the Dark, 1.35 Гбайт
- WALL-E, 1.44 Гбайт

Дополнения:
- Rock Band: Roadrunner Records Pack 1 (Airbourne «Runnin' Wild», DevilDriver «Clouds Over California», Dream Theater «Constant Motion», Killswitch Engage «My Curse», Machine Head «Aesthetics of Hate», Megadeth «Sleepwalker»), 224 Мбайт, 80 MP или 480 MP/шт.
- Rock Band: Crue Fest Pack 2 (Buckcherry «Rescue Me», Motley Crue «Face Down in the Dirt», Sixx:A.M. «Life is Beautiful»), 240 MP или 80 MP/шт.
- Rock Band: System of a Down Downloadable Tracks («Toxicity», «B.Y.O.B»), 160 MP/шт.
- Battlefield: Bad Company: Conquest, бесплатно
- Ticket to Ride: Europe, 600 MP

Braid ★★★★★

XBLA НОВИНКА

Жанр: action-adventure.platform | **Издатель:** Microsoft | **Разработчик:** Number None | **Размер:** 83 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1200 MP

Евгений Закиров

Самый обыденный платформер – такое впечатление производит Braid в первую пару минут. И оно обманчиво! Braid не случайно поставили в один ряд с главными хитами этого лета, Bionic Commando Rearmed и Geometry Wars 2, как не случайно ему накрутили ценник в редкие для «аркадных» игр 1200 MP. Braid – это приключение, в котором переплелись лучшие жанровые идеи, восхитительный визуальный стиль, изобретательность, оригинальность, разнообразие и, наконец, «непохожесть ни на что». Без внимания не осталась ни одна деталь – даже сюжет, который создатель игры, Джонатан Блоу, запросто мог бы упростить до приевшегося «пойди и спаси принцессу из лап жуткого монстра». Собственно, с этих слов и начинается Braid. Но – фокус! фокус!! – это лишь зачин: стоит герою сделать шаг вправо и остановиться напротив следующего увесистого тома, как история получит непредсказуемое продолжение. С геймплеем – точно так же. Первое время никак не отделаешься от ощущения, что проходишь самый обыкновенный платформер: вот человечек прыгает, вот лезет по сетке, а вот отпирает дверь ключом, после чего скачет по головам противников, пока наконец не падает в пропасть и не отматывает время назад... Возможность «перемотки», конечно, не нова. Однако список достоинств одними лишь скачками во времени не ограничивается: в некоторых главах истории у героя появляются новые способности, в других создаются дополнительные условия, вносящие в геймплей требуемое разнообразие – посредством весьма и весьма зубодробительных пазлов, густо замешанных на «четвертом измерении», времени. И хотя геймплей все равно опирается на незыблемые основы любого платформера, среди которых не последнюю роль играют ненавистные прыжки через пропасти, устаревшими они уже не воспринимаются. Благо в случае неудачного прыжка всегда можно отмотать пару секунд и попробовать снова, и пробовать так, пока не получится. Безусловно, Braid – это достойное вашего времени путешествие. К финалу trial-версии в ней раскроется еще и удивительная красота, и тогда от сказки о спасении принцессы будет невозможно оторваться. Были бы 1200 очков.


Несмотря на все испытания, выпавшие на долю героя, он не перестает улыбаться. Разглядеть его улыбку можно только в том случае, если у вас HD-телевизор. На обычном играть не очень удобно.

PixelJunk Eden ★★★★½

PSN новинка

Жанр: action.platform.2D | **Издатель:** SCE | **Разработчик:** Q-Games | **Размер:** 107 Мбайт | Зона: 🇷🇺 | **Цена:** 275 руб.

Алексей Косожихин

Благодаря «мощным» полигональным играм разработчиков платформеров насильно избавили от нужды накачивать стероидами графические движки, теперь больше сил они могут потратить на дизайн. И PixelJunk Eden здесь – настоящая находка.

Еще совсем недавно во время просмотра трейлеров складывалось ощущение, что «игра будет однозначно крутая, но что там делать – совершенно не ясно». Теперь уже можно поиграть пару минут, как все станет по местам – принципы геймплея тут довольно простые. Мы управляем крохотным существом под именем «гримп» (grip+jump – «цепляться»+«прыгать»), которое умеет прыгать и выпускать шелковую нить, аки Человек-паук. Конечно, скакать туда-сюда до бесконечности нам не позволят, и время от времени придется подпитываться специальными кристаллами. Раскачиваясь на нити, предстоит собирать пыльцу из летающих шариков, которая нужна для опыления расположенных неподалеку семян. Как только семя наполняется, из него прорастает побег. По его стеблям нам и предстоит забираться все выше и выше, пока не достигнем главной цели – мерцающей Спектры. При первом прохождении уровня-сада собрать нужно только одну Спектру, с каждым последующим – на одну больше, и так до пяти максимум. Всего в мире PixelJunk Eden десять садов, и каждый из них предложит что-то новое: постепенно будут появляться противники, один оригинальнее другого (чего только стоят шалости с вектором падения!), а благодаря потрясающей работе дизайнеров сады и внешне отличаются друг от друга, как небо и земля. К слову о дизайне, как графический стиль, так и звук с музыкой разработаны с помощью известного японского художника Baiyon'а, и он, как мы выяснили с помощью PixelJunk Eden, дело свое знает отлично. Посторонний наблюдатель будет заворожен происходящим на экране буйством абстракции и даже мысли не допустит, что перед ним «всего лишь видеоигра». Одно но: от кислотных цветов и техно-музыки может со временем заболеть голова. Если же стилистика вас устраивает, игру купить просто необходимо. В качестве вишенки на торте: PixelJunk Eden поддерживает совместную игру до трех человек, новомодные «трофеи» и прямую загрузку геймплейного видео на YouTube.


Иногда Eden напоминает другой дизайнерский PSN-проект – flOw.

Новости

Алексей Косожихин

Burnout Paradise этой осенью можно будет целиком скачать с PSN. Всего за $29.99 мы получим полную версию игры, а все дополнения (в том числе три новых игровых режима, мотоциклы и поддержка трофеев) будут приложены в комплекте. Кстати, к тем, кто уже купил игру на диске, апдейт с байками прибудет в сентябре.

На конец августа запланировано новое дополнение версии 1.5 для сетевого шутера Warhawk. Апдейт, как всегда, содержит много интересных нововведений: пресловутые трофеи (в количестве 56 штук), пользовательские саундтреки с HDD консоли, инструкции для новичков, новые раскраски для техники и так далее.

Долгожданная Pirates vs. Ninjas Dodgeball, призванная поставить точку в вечной битве пиратов и ниндзя (а также роботов и зомби), наконец-то появится на XBLA. Спортивная игра, основательно эксплуатирующая интернет-мем, выходит 3 сентября и будет стоить 800 MP. Дополнительная команда (ее состав держат от нас в секрете), которую обещали нам разработчики в компенсацию за перенос релиза, появится для скачивания месяцем позже.

Разработчики из Q-Games добавят в PSN-хит PixelJunk Monsters настройки уровня сложности. Игра даже сможет стать сложнее, чем была до этого! Правда, на любом уровне сложности, кроме исходного, нам не позволят отправлять результат в онлайновые таблицы.

Система трофеев уверенно торит свой путь во все новые игры. Уже сейчас готов к скачиванию апдейт для Uncharted: Drake's Fortune, правда, почти все трофеи повторяют встроенную в игру систему наград – за исключением последнего, который дается, когда игрок собрал все остальные. Прочие игры тоже не забыты – 4 сентября трофеи появятся в Pain, а когда-нибудь осенью будут добавлены и в Novastrike. К последней, кстати, разработчики планируют выпустить весомое дополнение, понижающее сложность и вносящее кучу исправлений.

Для Battlefield: Bad Company выпущено дополнение, добавляющее в игру новый мультиплеерный режим – Conquest. Старым фанатам серии он знаком еще с Battlefield 1942: на карте имеется несколько флагов, захват одного из них превращает его в точку возрождения солдат-союзников. У каждой команды в начале раунда есть определенное количество «билетов», и смерть каждого солдата понижает их число. Апдейт полностью бесплатен и доступен на обеих консолях – PS3 и Xbox 360.

Началось закрытое бета-тестирование Resistance 2, онлайн-приглашения на которое получили избранные пользователи форумов PlayStation Underground. Все покупатели третьего выпуска Qore смогут присоединиться к ним уже в сентябре.

Flower

PSN АНОНС

Жанр: action.puzzle | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** thatgamecompany | **Дата выхода:** неизвестно | Алексей Косожихин

В 2006 году Sony поймала будущих сотрудников thatgamecompany и попросила их сделать три «совершенно уникальные игры» для PlayStation 3. С первой из них многие из вас уже познакомились (а остальным рекомендуем не затягивать) – это превосходная flOw, потрясающе стильная медитация «про жизнь микроорганизмов». Не так давно развеялась дымка недосказанности и над следующим проектом, носящим имя Flower. «Flower – это вовсе не flOw с суффиксом -er. Простое совпадение, что так получилось», – предупреждает нас Дженова Чен, основатель компании. И действительно, Flower – нечто совершенно новое. По словам мистера Чена, «если flOw задумывалась как абстрактное хокку, то Flower – уже традиционное западное стихотворение». Итак, игра будет, как это ясно из названия, про цветы. И начнется она с того, как одинокий лепесток сорвет с растущего в поле цветка и унесет куда-то вдаль порывом ветра. Собственно, этим самым ветром (или лепестком – кому как больше нравится считать) мы и управляем. Стоит задеть другой росток – тот «активируется» и отдает нам еще один лепесток. И еще. И еще. Насколько представляется сейчас, цель Flower – «активировать» все цветки на каждом поле. Насчет управления можно не волноваться – оно напоминает flOw, то есть направлять ветер мы будем наклонами геймпада, а «дуть» – нажатием кнопки. Разработчики уверены, что с помощью препятствий и интерактивных объектов они последовательно раскроют нам весь эмоциональный спектр, который только может быть заложен в видеоигру. Первые уровни, например, задействуют «голубую» его часть – покой и умиротворение. Надеемся, thatgamecompany удастся воплотить все замыслы и удержать высокую планку, заданную flOw.



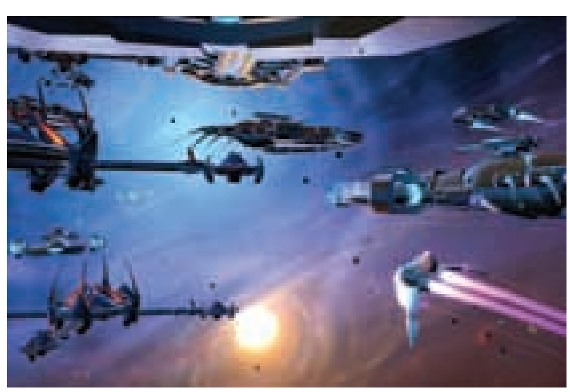
По мере прохождения мы сможем собрать целый «рой» лепестков – так будет гораздо веселее. Как в LocoRoco Cocoreccho!

Aces of the Galaxy ★★★★★

XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.rail.3D | **Издатель:** Sierra | **Разработчик:** Artech Studios | **Размер:** 47 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP | Евгений Закиров

Кажется, ничего нет увлекательнее, чем бороздить просторы открытого космоса, отстреливаясь не то от инопланетян, не то от других любителей помечтать во время обеденного перерыва. Начинающие разработчики во всяком случае свято верят в таинственную притягательность космического пространства и полетов на пренебрегающих всеми законами физики «корабликах», что умеют пулять из лазерных пушек и за три секунды состыковываются со станциями. На фоне других представителей жанра «бессмысленных стрелялок для проверки ловкости пальцев» Aces of the Galaxy выделяет неожиданно мощный графический движок и отказ от предполагаемой «двухмерности». Это такой же шутер, как Ikaruga или Triggerheart Exelica, только камера расположена не над всемогущим корабликом, а позади него. Характерные черты обоих поименованных конкурентов, впрочем, сохранены: необходимо не только метко стрелять по противникам, но и уклоняться от всевозможных ловушек вроде метеоритов или… космических кораблей-камикадзе. Во главу угла поставлена скорость, и, видимо, из-за этого виртуальный оператор никак не может взять удачный ракурс – после каждого пике он так и норовит впечатать храброго стрелка в какой-нибудь метеорит. Боевая составляющая, впрочем, не столь тороплива. Каждый из трех предлагаемых на выбор космических истребителей несет на борту три типа оружия (один из них – не умеющий стрелять длинными очередями и потому ужасно неудобный chain gun) и сканер, позволяющий обнаруживать невидимых противников, уничтожение которых дает существенную прибавку к очкам. Помимо этого, позволяется «закручиваться» влево и вправо, моментальным смещением в угол экрана уходя из-под неприятельского огня. Наконец, корабль умеет замедлять время. В космосе. По мановению шифта противники застывают, и игроку разрешается безнаказанно лупить по ним ракетами. К сожалению, это не просто не самый оригинальный элемент игровой механики, но еще и не самый полезный. Большей частью тут нужно аккуратно летать и уже после этого – думать, кого бы подстрелить.



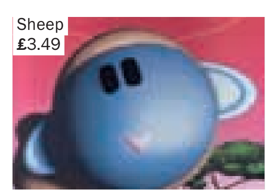
Сверху: Aces of the Galaxy (западные рецензенты не упускают возможности посмеяться над названием) можно сравнить со Star Wars: Rebel Assault, хитом давно минувших лет. В обеих играх неторопливо плывущая за кораблем камера выступает главным врагом пилота: шустрый маневр – и… непредсказуемое столкновение с метеоритом! Следом за камерой подводит не очень удачно реализованная стрельба. Если пулеметы не плюются длинными очередями, играть в такие шутеры, как правило, скучновато.

Ретроклассика

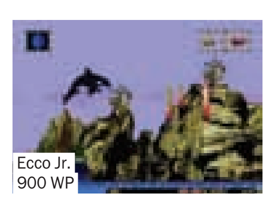
PS one Classics:
- Street Fighter Alpha, 80 Мбайт, $5.99
- Driver, £3.49
- Sheep, £3.49

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:
- Pitstop II, C64, 500 WP
- Splatterhouse 2, SMD, 800 WP
- Samurai Shodown II, Neo Geo, 900 WP
- Ecco Jr., SMD, 800 WP
- Sonic the Hedgehog, SMS, 500 WP
- Star Parodier, TurboGrafx-16, 900 WP
- Break In, TurboGrafx-16, 700 WP



Sheep
£3.49



Ecco Jr.
900 WP

Онлайн

Современные интернет-технологии

ИНТЕРНЕТ2: решение проблем найдено?



ТЕКСТ
Дмитрий Тутыхин

Интернет для многих стал неотъемлемой частью жизни. Люди стремятся в Сеть не только за развлечениями, общением и тому подобным, но и за знаниями и информацией. Интернет сегодня доступен практически каждому.



Сверху: Регулярно устраиваются встречи ученых, где обсуждаются и решаются проблемы развивающегося проекта Интернет2.

Низкие цены на подключение к Сети, конкуренция между провайдерами, дешевое оборудование – все это повлияло на бурный рост количества пользователей Глобальной сети. И вроде все должно быть хорошо, но сегодняшний Интернет имеет ряд существенных проблем и недоработок. Исправить их призвана Глобальная сеть нового поколения, рабочее название которой – Интернет2. О ней и пойдет речь в данной статье.

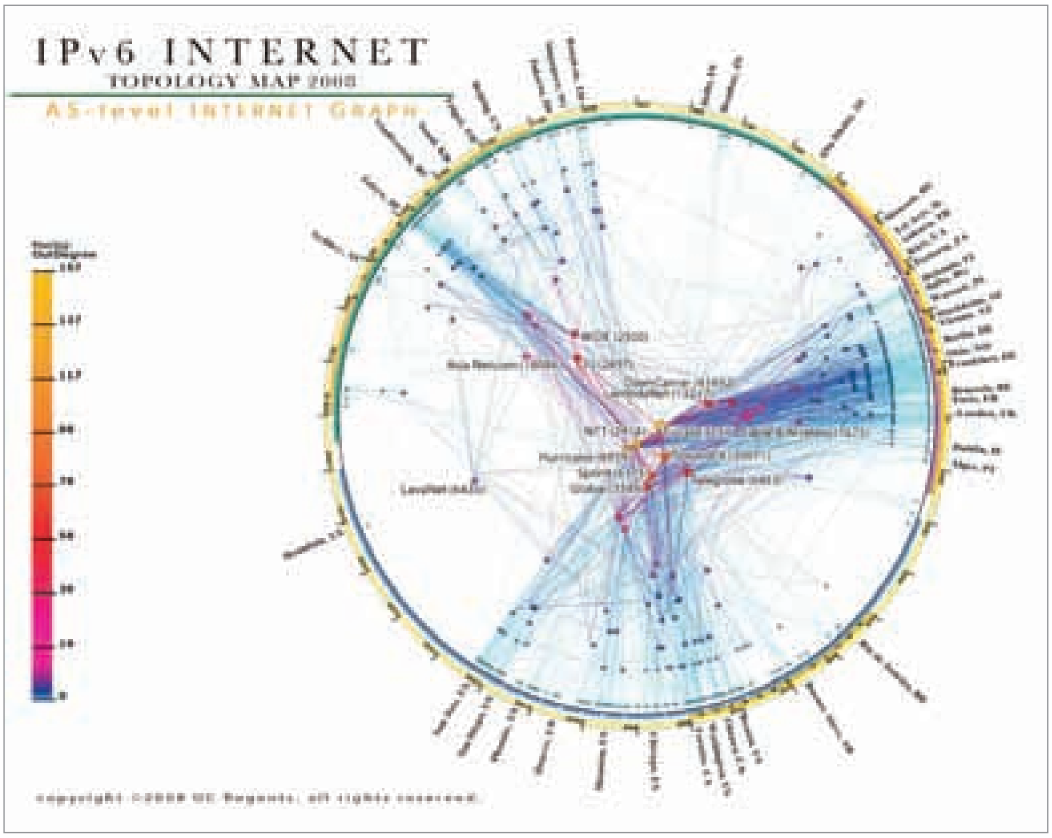
Экскурс в историю

Для начала давайте вспомним некоторые исторические моменты, связанные с развитием Интернета. Первая компьютерная сеть состояла всего лишь из четырех компьютеров и называлась ARPANet. Создало ее небезызвестное подразделение министерства обороны США ARPA (Advanced Research Projects Agency) в далеком 1968 году. В основу этой сети были положены принципы, до сих пор использующиеся в современном Интернете. В последующие десять лет к этой маленькой сети подключились многие организации и университеты.
В 1978 году были выработаны все базовые протоколы, которые до сих пор используются в Интернете. Одним из основных был протокол IP (Internet – «межсетевой протокол») четвертой версии. Также в этом году была основана Европейская UNIX сеть (EUnet). До этого в Сеть входили только США, Канада и Великобритания. 1984 год был ознаменован появлением доменных имен, а уже к концу 80-х число компьютеров, подключенных к Сети, перевалило за 100 тыс., и к ней подключились десять стран. В 1991 году была разработана технология World Wide Web (WWW), благодаря которой интерес к Интернету стал стремительно расти. В этом же году Россия официально присоединилась к бурно развивающейся Сети. В 1992 году Интернет состоял уже более чем из миллиона компьютеров, а в год своего 25-летия – в 1994 году – достиг глобального распространения, но при этом основные принципы остались неизменными. Было придумано множество новых технологий, улучшены каналы связи, количество компьютеров увеличилось до десятков миллионов, а число пользователей – до сотен миллионов. В результате Интернет обрел общеизвестность, он стал коммерчески выгодным не только для тех, кто предоставляет к нему доступ. На Западе уже в 1994 году можно было заказать еду на дом или вызвать такси с помощью Интернета. Далее, как вы догадались, Интернет рос и развивался, однако даже в наши дни технически он не так далеко ушел по сравнению с концом 60-х…

Проблемы современного Интернета

В современном Интернете имеется ряд существенных проблем, доставшихся ему в наследство от ARPANet.

- Маленькое адресное пространство — в современном Интернете используются всего 32-битные адреса, то есть возможно существование около четырех миллиардов адресов, что меньше не только населения Земли, но и намного меньше количества электронных устройств. Также технологически невозможно использовать все четыре миллиарда адресов. В конце 60-х годов мало кто мог предположить, что необходимость иметь свой адрес в Сети будет у каждого сотового телефона. Уже совсем скоро может сложиться ситуация, когда IP-адресов не будет хватать на всех желающих.
- Также недостатком протокола IP версии 4, используемого в современной сети Интернет, является отсутствие механизма автоматической конфигурации адресов. Наличие такого механизма существенно облегчило бы работу системных администраторов, ведь, допустим, перевод корпоративной сети от одного провайдера к другому потребует от системного администратора довольно много времени и сил. Конечно, существуют внешние сервисы автоматической конфигурации, например DHCP, но эти механизмы не вшиты в протокол, а устанавливаются отдельными сервисами, следовательно, требуют дополнительной настройки.
- Вычислительные процессы, заложенные в основу Интернета в шестидесятые годы, являются неоптимальными на сегодняшний день, ведь в то время самые быстрые каналы связи имели очень низкую пропускную способность. Например, фрагментация пакетов в протоколе IPv4 является неудачным алгоритмическим решением. Дело в том, что слишком большие пакеты Ethernet могут разбиваться на несколько частей, поскольку многие сетевые технологии оперируют с блоками меньшего размера. Это действие зачастую производится промежуточными маршрутизаторами, через которые проходит информация. Проблема заключается в том, что разделение пакетов отнимает много системных ресурсов маршрутизатора. Таким образом, этот процесс не только затрудняет перекачку файлов конкретного пользователя, но и потребляет дополнительные ресурсы промежуточных маршрутизаторов.
- Современный Интернет не приспособлен к передаче информации, чувствитель-



ной к задержкам. Голосовой трафик, переданный через Интернет, приходит со случайными задержками, через случайные интервалы, с потерями, что вызывает искажения голоса и характерные для протокола VoIP (Voice over IP) «кваканья». Дело в том, что, когда разрабатывался протокол IPv4, практически все сетевое взаимодействие сводилось к обмену обычными файлами. Сегодня же в Интернете появилось немало новых, в том числе и потоковых, приложений, для нормальной работы которых требуется точное указание и постоянное соблюдение некоторых параметров, таких как пропускная способность, задержка и вариация задержки. Конечно, были разработаны механизмы QoS (Quality of Service), но они в основном эффективны внутри высокоскоростных корпоративных сетей.

- Нехватка адресного пространства вынуждает организации скрывать все свои компьютеры за единственным IP-адресом (механизм NAT). Это, конечно же, снижает производительность и вызывает необходимость в закупке специального дополнительного оборудования для подключения корпоративной сети к Интернету. Однако у NAT есть и важное преимущество. Скрытие сети за одним адресом существенно затруднит злоумышленнику проникновение в нее.
- В современном Интернете также особенно острой является проблема безопасности. Не предприняв специальных мер, пользователи не могут быть уверены, что их информация, будь то обычное сообщение в ICQ или важные финансовые документы, не будет украдена или модифицирована злоумышленниками при передаче через Интернет. Нельзя быть уверенным и в том, что на другой стороне провода находится именно тот человек, за которого он себя выдает, и обычно даже нет уверенности, что передаваемая информация исходит именно с того адреса, который обозначен в IP-пакете как обратный. Однако сейчас стал очень популярным и широко используемым протокол SSL (Security Socket Layer), который практически решает проблему безопасности.
- Современный Интернет не поддерживает такой полезный механизм, как широковещательная передача данных. Широковещательная передача позволяет передавать одну копию потока данных подписавшимся пользователям. Сейчас же процесс превращения Интернета, допустим, в среду для телевещания и радиовещания тормозится необходимостью передавать каждому зрителю или слушателю свою копию потока данных телепрограммы, хотя многие зрители смотрят одну и ту же телепередачу одновременно.

Сверху: Топология Интернет2, построенного на основе протокола IPv6.



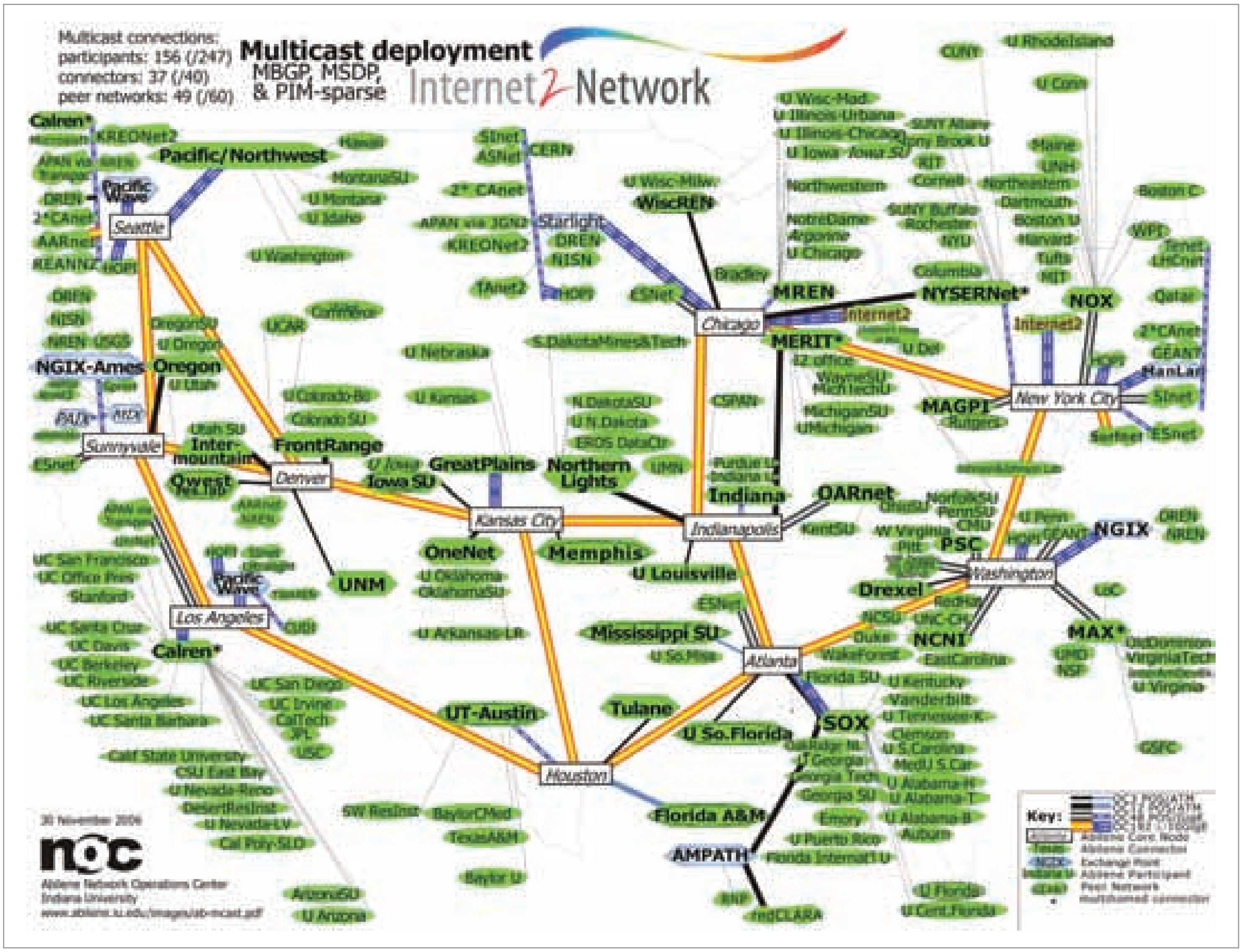
Слева: Экспериментальная сеть Abilene Network.

Слева: Логотип проекта Интернет2.

«Новый» Интернет

Как видно, в современном Интернете достаточно проблем. Их призван решить протокол IP версии 6 (IPv6), разработка которого началась в 1992 году, а сегодня его поддержка уже обеспечивается большинством производителей телекоммуникационного оборудования. Этот протокол является новым шагом в развитии Интернета, он разработан с учетом растущих требований к Глобальной сети, которая давно уже перестала быть просто средой распространения файлов. Сегодня через Интернет передается большое количество данных, включая аудио- и видеопотоки, секретную информацию. И это не говоря уже о проблемах с нехваткой IP-адресов, которые могут возникнуть в самом ближайшем будущем. Поэтому начавшееся внедрение протокола IPv6 очень важно. Данный протокол решает все перечисленные выше проблемы.

- В протоколе IPv6 используются 128-битные адреса, это в четыре раза больше, чем сейчас. Настройка адресов происходит автоматически, что позволяет экономить время системных администраторов. В 128-битном адресном пространстве не будет остро стоять проблема нехватки адресов, так как общее количество возможных адресов в таком пространстве равно 3.8*10^38, тогда как сейчас количество возможных адресов 4.3*10^9. Разница очевидна.
- Протокол IPv6 предлагает многочисленные улучшения в формате пакета. Благодаря этому маршрутизация IP-пакета может происходить быстрее и с меньшими затратами вычислительных ресурсов маршрутизаторов. Вместо фрагментации пакетов данных по пути между обменивающимися сторонами стороны заранее вычисляют максимально возможный размер пакета и посылают пакеты не более этого размера, что экономит их время, время промежуточных маршрутизаторов и увеличивает скорость передачи. В IPv6 не требуется вычисление контрольной суммы заголовка IP-пакета на каждом маршрутизаторе: предполагается, что все современные маршрутизаторы имеют встроенный контроль ошибок. Вычисление контрольной суммы заголовка не такая требовательная к ресурсам операция, но когда это перестанут делать миллионы маршрутизаторов для триллионов пакетов каждую секунду, скорость всей Сети в целом существенно вырастет.
- Теперь IPv6 гарантирует постоянное соблюдение параметров пропускной способности Сети и времени переноса пакетов. Это означает, что видео и аудио, передаваемые на большое расстояние через сеть IPv6, будут гораздо более высокого качества.



ИНТЕРНЕТ2 СЕГОДНЯ – ЭТО НЕКОММЕРЧЕСКИЙ КОНСОРЦИУМ ИЗ 207 АМЕРИКАНСКИХ УНИВЕРСИТЕТОВ, НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ ЦЕНТРОВ И КРУПНЫХ КОМПАНИЙ.

Сверху: Состав сети Абилин.

- Корпоративные сети могут иметь столько IP-адресов, сколько им надо. Администраторы откажутся от технологии трансляции адресов, в результате чего будет сэкономлено рабочее время системных администраторов, деньги на лишнее оборудование и вырастет скорость передачи данных. Кроме того, существенно усилится безопасность корпоративных сетей.
- Протокол IPv6 также поддерживает широковещательную передачу данных через сеть. Например, сейчас слушатель, подключившийся к интернет-радиостанции с вещающим потоком в 128 Кбит, получает свой поток в эти 128 Кбит, а если к этой станции подключаются десять пользователей, то потребуется канал уже в 1 Мбит. Нетрудно догадаться, что с увеличением подключившихся пользователей сервер будет вынужден отдавать все больше информации, хотя передаваемые данные одинаковые. Широковещательная передача, или, как еще ее называют, мультикастинг, позволяет передавать лишь одну копию данных по общему для нескольких клиентов каналу связи. Тем самым достигается существенная экономия пропускной способности Сети, что делает возможным развитие многих технологий аудио- и видеотрансляций через Интернет.

Видно, что с внедрением нового протокола IP Сеть будет намного более производительной, надежной и безопасной. Сеть, в которой внедрен протокол IPv6, получила название Интернет2. Как и первый Интернет, она зародилась в США. С точки зрения ученых, обычный Интернет перегружен паразитным трафиком, следовательно, надо было искать альтернативы. Такой альтернативой стало построение новой сети, к которой сначала были подключены несколько десятков университетов и несколько корпораций. Данная сеть стала удобным полигоном для тестирования новых технологий. Так как изначально она задумывалась высокоскоростной, необходимо было разработать новые протоколы передачи данных и маршрутизации. Интернет2 сегодня – это некоммерческий консорциум из 207 американских университетов, научно-исследовательских центров и крупных компаний, таких как Cisco Systems, Microsoft, Intel и так далее. Консорциум также поддерживает собственную экспериментальную высокоскоростную сеть Абилин (Abilene Network). Когда говорят «Интернет2», то зачастую подразумевают именно сеть Абилин, а не сам консорциум. Паутина нового поколения состоит из узловых точек – GigaPoPs (Gigabitcapacity Points of Presence), которые соединены магистралью Internet 2 Backbone Networks. Что касается производительности новой сети, то это заоблачные скорости по сравнению с сегодняшними. Скорость передачи данных достигает 100 Гбит/с! Такая фантастическая скорость стала возможной благодаря физикам, которым удалось научиться передавать в едином оптическом кабеле десять световых потоков с различными длинами волн. Например, с такой скоростью можно передать фильм в HD-качестве за несколько секунд, тогда как в сегодняшнем Интернете на это уйдет несколько часов. Важно понимать, что для создания полноценной высокоскоростной сети Интернет2 еще придется очень много работать, текущий проект – это промежуточное звено, зародыш полноценного Интернет2. Сегодня проект уже вышел за пределы США, его развивают в Европе, Китае, России и других странах. Будем надеяться, что сегодняшняя экспериментальная сеть станет завтра привычной и доступной для многих и через каких-то 5-10 лет люди всего мира смогут наслаждаться высококачественными фильмами, телевидением и многими другими вещами, которые окажутся доступны с появлением «нового» Интернета. **СИ**

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo Wii

9984 р.



PlayStation 2 Slim

5200 р.



Xbox 360 Premium HDMI RUS

12220 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!



PlayStation 3 (40Gb)

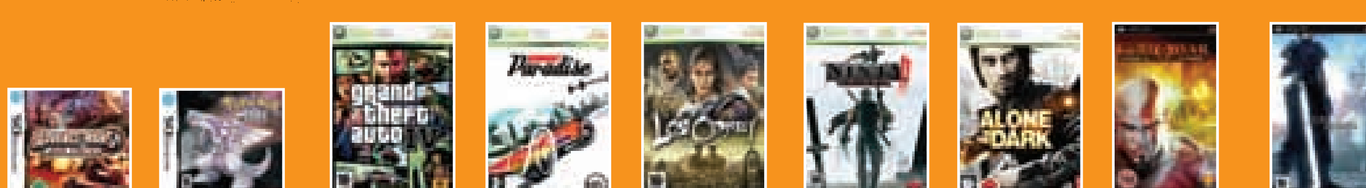
15990 р.



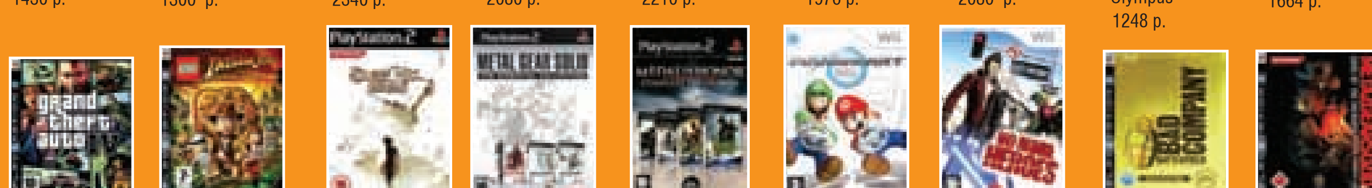
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

7930 р.

- Принимаем заказы через Интернет и по телефону
- Возможность доставки в день заказа
- Огромный выбор компьютерных и видеоигр



Advance Wars: Dark Conflict 1430 р.
Pokemon Pearl 1300 р.
Grand Theft Auto IV 2340 р.
Burnout Paradise 2080 р.
Lost Odyssey 2210 р.
Ninja Gaiden II 1976 р.
Alone in the Dark 2080 р.
God of War: Chains of Olympus 1248 р.
Final Fantasy VII: Crisis Core 1664 р.



Grand Theft Auto IV (PAL) 2340 р.
Lego Indiana Jones: The Original Adventures (PAL) 1560 р.
Silent Hill Origins 1300 р.
Metal Gear Solid Essentials Collection 2080 р.
Medal of Honor: Complete Collections 1560 р.
Mario Kart Wii + Wheel 1924 р.
No More Heroes 1924 р.
Battlefield Bad Company Gold Edition 2184 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PAL) 2340 р.





ЕВГЕНИЙ НИКОНОРОВ

Лидеры кланов

Всегда были люди, которые управляли, и люди, которые подчинялись. Для слаженной работы организма необходим мозг, принимающий решения и распределяющий задачи. Для такого сложного организма, как клан, гильдия или корпорация, мозгом является лидер.

Управляющих всегда было меньше, чем подчиненных. Исторически это оправдано тем, что сам по себе управляющий не производил никакого конечного продукта и, по сути, кормился за счет управляемых им людей. Сегодня, в эпоху переизбытка материальных благ, число управленцев возрастает из-за крайне неэффективных механизмов распределения продукта, свойственных капиталистическому обществу. В наше время расплодилось огромное количество так называемых менеджеров ничего, паразитирующих на производственных механизмах. Да и сами производственные механизмы под воздействием рыночной экономики постепенно деградируют до каких-то кафкианских ублюдков. В онлайновых мирах все иначе. Худо-бедно развитую экономику можно обнаружить только в EvE Online. Прочие игры в своей денежно-финансовой составляющей недалеко ушли от натурального хозяйства. Несмотря на примитивность, такой уровень развития товарно-денежных отношений гораздо честнее того финансового болота, в которое выродился капитализм и в которое все больше и больше погружаемся мы с вами. Экономика в MMORPG естественнее реальной. Как итог, управление богатствами и их перераспределение в игровых мирах является уделом немногих. Финансами здесь рулят лидеры кланов, гильдий и корпораций.

Лидер клана – настоящий предприниматель и политик игрового мира. Правда, политикой предстоит заниматься далеко не каждому гилд-мастеру (все же крупных формаций, действительно влияющих на жизнь сервера, не так уж и много), зато с экономикой сталкиваются абсолютно все. По сути, клан является своего рода товариществом или колхозом, члены которого совместно трудятся над общим капиталом. Добытые сообща ценности затем распределяются (либо волей лидера клана, либо посредством определенного механизма) между его членами.

Управлять кланом или гильдией – это все равно что управлять небольшим предприятием. В составе такого предприятия могут совместно трудиться сотни человек, что позволяет провести аналогию не с малым, но со средним и крупным бизнесом. Такое виртуальное производство, с одной стороны, намного проще реального – тут отсутствуют сложный документооборот, бухгалтерия и неожиданные налоговые проверки. С другой стороны, управлять кланом гораздо сложнее, ведь у лидера очень мало методов воздействия на подопечных.

Еще Уильям Шекспир в знаменитом монологе Гамлета говорил нам, что самый главный из человеческих страхов – страх перед неизвестным. Примерно то же утверждал и Маслоу со своей пирамидой потребностей. Согласно ей, хотя бы частично удовлетворив свои физиологические потребности вроде еды и сна, человек тут же стремится удовлетворить потребность в безопасности. Это уверенность в том, что завтра снова можно будет поесть и мягко поспать. В современном обществе потребность в безопасности удовлетворяется при помощи постоянного места работы. Работая изо дня в день и получая зарплату по расписанию, мы можем быть уверены в том, что завтра не будем испытывать голода и холода, а зачастую способны даже предсказать в деталях свою жизнь на недели и месяцы вперед. Нам это может не нравиться, зато нашему бессознательному такой порядок дел весьма по душе. Тут на арену выходят рассудок и инстинкты. Что характерно, инстинкты побеждают. Я знал немало людей, которые вкалывали на ненавистной работе и не находили в себе сил от нее отказаться.

С другой стороны, на современного человека постоянно давит груз кредитов. Экономисты и социологи Запада давно смекнули, что государству выгодно, когда человек берет кредит. Живущий в долг человек постоянно чувствует себя обязанным. Чтобы покрыть долги, он вынужден продолжать трудиться, несмотря ни на что. С помощью полученных денег человек также удовлетворяет навязанные ему потребности (и на том временно успокаивается), а заодно поддерживает производство. Именно поэтому сегодня так агрессивно рекламируются всевозможные автокредиты, ипотеки и потребительские займы. Даже обычные магазины предлагают нам покупать в долг компьютеры, телевизоры, бытовую технику, мебель. До кредитов на образование в масштабах страны у нас еще не дошло, однако все к этому и идет. В развитых странах молодые люди после вуза вынуждены до тридцати лет оплачивать кредит на обучение, потом еще 10–15 лет уходит на оплату кредита на квартиру, три года жизни тратятся на автомобиль, затем несколько потребительских кредитов – и все, здравствуй, старость! Скоро такой образ жизни будем вести и мы.

Благодаря неосознанной потребности в безопасности и зависимости от прогрессирующего кредитования в реальности работающий человек боится лишиться работы, остаться на улице, оказаться неспособным рассчитаться по многочисленным счетам. Работу не бросают даже тогда, когда она вконец осточертела. В MMORPG в отличие от реальной жизни игроки не боятся потерять работу. Игрок легко может уйти из клана, играть в котором ему не по душе. Потому лидеру клана гораздо сложнее удержать людей, чем работодателю сохранить персонал. Однако – работников набирают и удерживают! Без всяких хитрых рекламных механизмов, без НЛП и психологии корпоративного рабства. Удерживают за счет настоящих человеческих отношений, за счет честности, открытости и дружелюбия, а также благодаря трудолюбию, находчивости и смекалке. Лидеры успешных сильных гильдий и кланов – настоящие предприниматели, экономисты от природы. Если бы они захотели, могли бы стать успешными бизнесменами и в реальной жизни. Дело лишь в мотивации.

РАДИКАЛЬНАЯ ПОРТАТИВНОСТЬ

Легкий, удобный, доступный ноутбук. Возможно ли это?

Еще недавно казалось, что на рынке были представлены все возможные классы ноутбуков – от дорогих и престижных, по стоимости приближающихся к автомобилям – до относительно простых и доступных по цене. Однако малышка EeePC от ASUS произвела настоящую революцию в нашем представлении о стоимости подобных устройств и теперь стало возможным купить полноценный портативный компьютер за восемь-десять тысяч рублей (ASUS EeePC 701). Это круто! Причем для многих пользователей и даже геймеров – тех, кто играть предпочитает на консолях, – его возможностей вполне достаточно. Набирать тексты, сидеть в «Одноклассниках», чатиться в аське, смотреть видео на Youtube, проверять почту на Google Mail и обрабатывать фотки в Picasa – большего от компьютера, на самом-то деле часто и не требуется. Не секрет, что при грамотном подходе, со многими повседневными задачами легко могут управляться и стационарные ПК восьмилетней давности. Разумеется, за счет более современных компонентов, EeePC обгоняет по производительности ветеранов, уступая только более-менее современным моделям. Но самое главное, что за счет малой стоимости, EeePC теперь часто служит вторым или даже третьим ноутбуком в семье – устройство, которое не жалко дать ребенку с собой в школу, или взять в поход в лес на три дня.

Тем не менее, полностью заменить обычный ПК оригинальный EeePC 701 не мог, т.к семидюймовый экран накладывал сильные ограничения на спектр задач. Не всем нравилась и относительно маленькая емкость встроенного флеш-диска на 4 Гбайта. Поэтому, не так давно ASUS представила новую модель EeePC 1000HD с экраном в десять дюймов и более мощной начинкой. Нам на тестирование досталась версия с жестким диском на 80 Гбайт, 2 Гбайт оперативной памяти и процессором Celeron M 900 МГц. Это своего рода промежуточный вариант между оригинальным миниатюрным EeePC и обычными дешевыми ноутбуками за 25 тыс. рублей. Вся фишка в том, что устройство от ASUS меньше, легче и дешевле, но при этом функционально практически от них не отличается.



ASUS EeePC 1000HD – новейшая модель бюджетного ноутбука.

В качестве объекта тестирования мы выбрали нашу сотрудницу, у которой уже была старая модель EeePC; далее мы предлагаем вам ее проникновенный рассказ.

Когда мои соседи затеяли ремонт с пробиванием стен, стало понятно, что работать дома, как раньше, просто невозможно. Соседи долбили, когда им заблагорассудится, невзирая на законы и здравый смысл. А когда вслед за первыми застучали вторые и третьи, стало ясно, что спокойно поработать летом мне не удастся, и единственный выход – приобрести ноутбук, благо, вокруг полно приятных тихих парков, есть даже торговые центры с бесплатным интернетом.
Вопрос был в том, какой. Зачем, точнее, он мне нужен. Приобретать мощную «игровую» версию не было смысла – играть под звуки дрели проще, чем работать, так что развлечься я могу и дома. Поэтому переносной дубликат домашнего компьютера мне совершенно не требовался.
Мощности предполагаемой модели должно было хватить на то, чтобы печатать тексты и без труда рассылать их через Интернет, находить в том же Интернете необходимый минимум полезной информации.
Ну и, конечно, ноутбук должен был очень мало весить. Чем меньше, тем лучше. Мне же его неизвестно на какое расстояние носить в поисках тишины. А тем более если я решу по дороге купить что-нибудь, от еды до полезных бытовых мелочей… Рассматривались варианты с КПК и отдельной клавиатурой, но они были отметены как слишком экзотические и нетривиальные, мне нужна была простота исполнения: купил и завтра же ушел от сверлящих соседей.
На тот момент ASUS EeePC «младшей» версии с 2 Гбайт памяти и разрешением экрана 800x600 был единственным доступным в Москве устройством такого класса. Сначала было непонятно, смогу ли я приспособиться к маленькой клавиатуре и будет ли что-нибудь видно на таком экранчике. Да и вдобавок в ближайшем магазине с Windows продавали только скучные черные модели, разноцветные почему-то оснащали Linux. Именно один из последних я и взяла.
Оказалось, что все не так страшно. Ноутбук был настолько легким (всего 900 грамм), что его без труда можно было брать с собой на прогулки «просто так», обнаруживая Wi-Fi в разных необычных, до этого не исследованных местах. Linux тое оказался совсем не так страшен, как малюют его противники. Интерфейс с закладками на весь экран «для глупых блондинок», во-первых, был прост в использовании и не мешал решению тех самых задач, для которых приобретался ноутбук, во-вторых, после нескольких выразительных серий плясок с бубном его оказалось реально трансформировать в Windows-подобную версию. Большим плюсом оказалось то, что Eee PC очень быстро включался. Совсем скоро даже дома у меня вошло в привычку с его помощью проверять, «стоит ли раскочегаривать эту дуру (стационарный компьютер) ради почты и прочих важных дел». Это возможно, если дома есть Wi-Fi, конечно. У меня – есть.
К тому же, хоть маленький экранчик – это и минус, небольшие размеры компьютера – плюс, его можно приткнуть на коленях, на сервировочном столике в кухне, положить рядом с подушкой и в прочих неожиданных местах, куда не влезет большой ноутбук. Правда, при августовской жаре в тридцать градусов он сильно нагревается, и коленки вполне реально обжечь. Зато работает стабильно даже при высоких температурах. Кроме того, флеш-диск, использующийся в EeePC вместо винчестера, гораздо прочнее. Намеренно ронять ноутбук я не пробовала, но крутить его как угодно можно без особых последствий. Вибрация и удары EeePC с SSD-накопителем не страшны. Кстати, включается EeePC исключительно быстро как раз благодаря флеш-диску. Ограничение – обьем устройства (несколько гигабайт), но мне это не показалось важным. Если бы мне вдруг не хватило – можно было бы вставить дополнительную SD-флешку в специальный слот. Или, скажем, купить внешний CD-привод.
Экран оказался достаточным для человека с хорошим зрением. Интернет масштабировался. Отнюдь не все сайты, что меня первоначально пугало, отображались в перекореженном виде (это, к слову, проблема не браузера, а кривых рук веб-дизайнеров). В любом случае, если человек пришел за информацией, а не за красивостями, получить ее было вполне реально. А еще очень удобно читать ЖЖ. Или книжки из Интернета. Клавиатура у него хоть и маленькая, но, тем не менее, мне удается печатать







на ней аж шестью пальцами из десяти (на больших компьютерах я печатаю обычно восемью). Пришлось переучиваться и привыкать к расположению некоторых клавиш. Главным оказалось заставить себя отказаться от использования правого «шифта»: вместо него под руки стабильно попадалась стрелочка «вверх». Тачпад вообще оказался очень удобным. Мне доводилось работать с «большими» ноутбуками, у EeePC тачпад лучше.

На днях мне выдали на растерзание новую версию eeePC и попросили сравнить с оригиналом. Конечно, она тяжелее – 1.3 кг. Это вполне логично – экран у ASUS EeePC 1000HD тоже стал больше ровно в той же степени. В мою сумку новая модель также влезает – для более крупных классических ноутбуков пришлось бы покупать специальный рюкзак. Белая модель с корпусом из пластика, как это ни смешно, напоминает увеличенную Nintendo DS lite; то есть, очень хорошо вписывается в интерьер современного геймера. И выглядит дороже и солиднее, чем старая модель.

Не удивлюсь, если для кого-то самым важным достоинством ASUS EeePC окажется то, что… на эти ноутбуки по умолчанию ставится либо Linux, либо (внимание!) Windows XP. Наверное, это чуть ли не единственные новые портативные компьютеры на рынке, к которым не идет в комплекте Windows Vista. И если вам не нравится новая, тормозная и ресурсоемкая операционная система и вы хотите еще год-два работать на старой, то других вариантов практически нет.

На увеличенном экране удобнее смотреть видеоролики – хотя бы трейлеры игр, которые я скачиваю из Интернета. Благодаря объемному жесткому диску их есть где хранить. Более крупная клавиатура по ощущения отличается и от клавиатуры старой модели, и от полноразмерной, но на ее освоение у меня ушло буквально пять минут. Пальцам нужно было лишь привыкнуть к новому размеру кнопок. Естественно, чем они больше, тем проще печатать.

Честно говоря, на своем старом eeePC никогда не пользовалась веб-камерой (в голову не приходило), а тут включила, попробовала Skype (предустановлен). Поговорила по видеосвязи с главным редактором – ощущения необычные. Встроенный набор микрофонов не ограничивает перемещение, позволяя свободно двигаться во время разговора, а не говорить в одну точку. Теперь думаю над вариантами применения. Можно, например, показывать уехавшему в командировку мужу, что делают наши собаки.

Сайты в Интернете с кривым фиксированно-растягивающимся дизайном на увеличенном экране с разрешением 1024x600 вообще не корежатся. Кстати о разрешении. Если вдруг по каким-то причинам вам нужно выводить на весь экран большую картинку, можно подключить ноутбук к внешнему монитору, проектору или HD-телевизору (через порт D-Sub). Так поддерживается разрешение вплоть до 1680x1050! Впечатлила и емкость батареи новой машины – до 7.5 часа работы. Многие ультралегкие ноутбуки, стоящие в несколько раз дороже, умирают гораздо раньше. В ASUS это называют One Day Computing (к сожалению, у нас рабочий день часто длится дольше). Умная технология Super Hybrid Engine отслеживает температуру и загрузку видеокарты и автоматически настраивает параметры работы графического процессора и напряжение питания исходя из текущих надобностей (максимум производительности или же минимум энергопотребления). Что самое важное, не нужно копаться в миллионах меню и вникать в устройство компьютера. То, что нужно для блондинок.

Я лично использую BlueTooth только, чтобы переписывать на мобильный телефон MP3-мелодии для звонка. У домашнего ПК для этого пришлось купить специальный адаптер, который я вечно вытаскиваю и благополучно теряю. Новые модели ASUS EeePC справляются со сложнейшей задачей передачи файлов по Bluetooth самостоятельно; мелочь, а приятно.

В целом меня вполне устраивает и «маленький» EeePC, но если бы я покупала ноутбук сейчас, а не пару месяцев назад, то над выбором бы задумалась. Новая модель – немного другая, и каждому понравится тот вариант, который больше подходит его стилю жизни. Кстати, в продаже есть еще одна версия - ASUS EeePC 904 с экраном 8.9 дюймов и менее емким жестким диском.





Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» + 2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с ноября.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________» с 2008 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________» с 2008 г.	

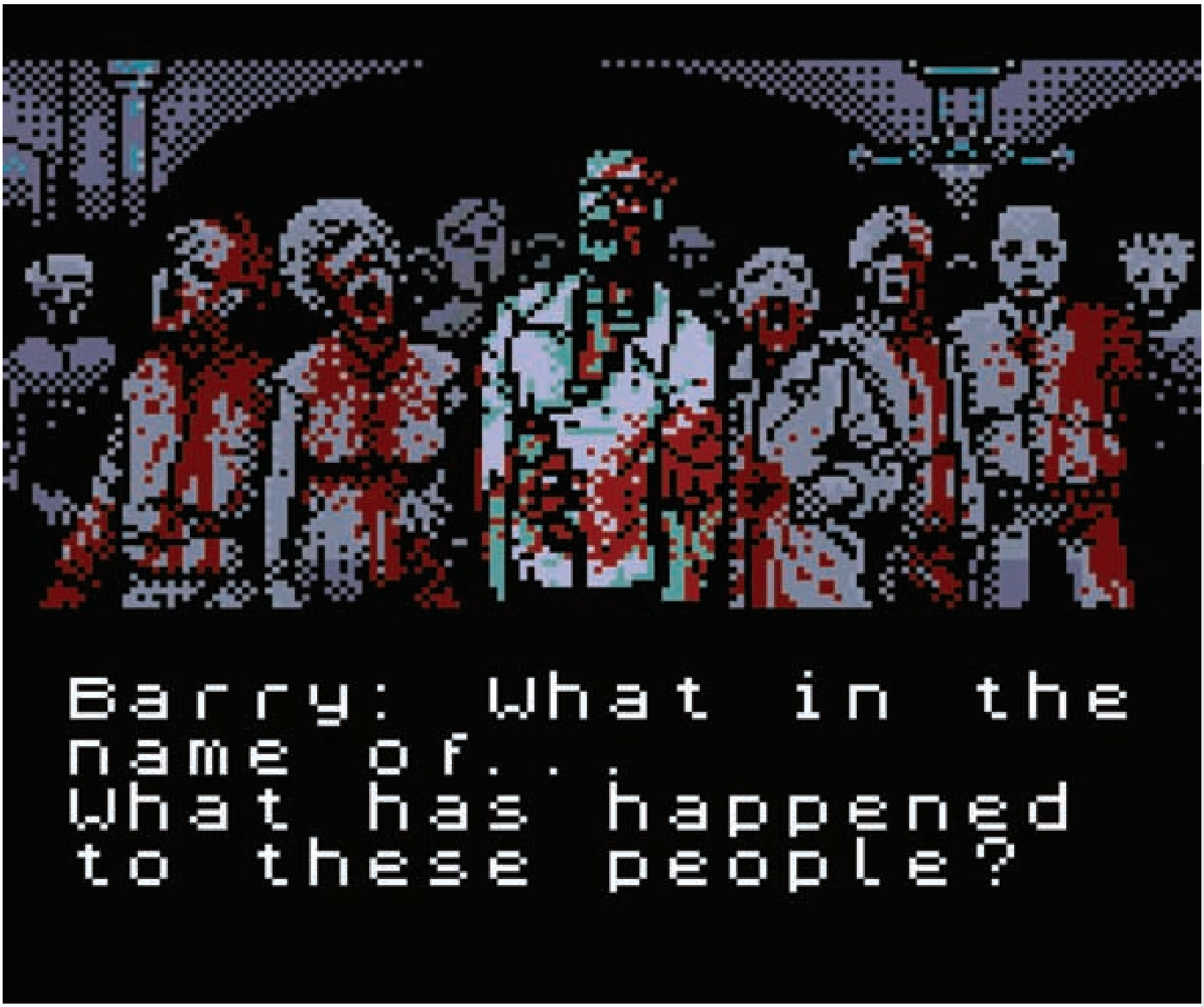
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Ретро

Cult 'n classics

Что такое demake? Это переделка игры под стандарты платформы гораздо слабее той, на которой она изначально вышла. Упрощения, неизбежное зло при таких портах, задают старой игре другой темп, вызывают иные ощущения. Это та же игра, да не та. В этом номере – «лучшие и культовые» демэйки для Game Boy Color.

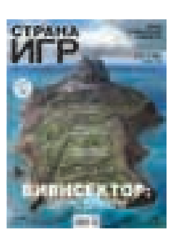


Flashback



№17(242)
Год назад
Тема номера:
World in Conflict

Я боюсь писать что-либо о номере с ТАКОЙ обложкой...



№17(194)
Три года назад
Тема номера:
Вивисектор

Теме номера отвечают червяки (Worms 4) и ежики (материал «Sonic и его друзья»).



№17(146)
Пять лет назад
Тема номера:
Silent Storm

Самая первая статья некоего Алексея Беспалько про самые первые игры опубликована именно здесь.



№17(98)
Семь лет назад
Тема номера:
Демиурги

Также в номере – рецензия самого оправданного долгостроя современности: Max Payne.





ТЕКСТ
Алексей Беспалько

Resident Evil

В 1999 году в мозги игровой общественности вцепилась потрясающая весть: Resident Evil портируют на Game Boy Color! Скриншоты завораживали настолько, что казались не совсем настоящими: неужели так может выглядеть игра для 8-битной консоли?

Итог: игра так и не вышла. Все, что у нас есть, – это несколько десятков картинок разного качества да полдюжины (т.е. 6) видеороликов, запечатлевших геймплей настолько полно, чтобы можно было с уверенностью сказать: игра существует в действительности (слишком сложная работа для фэйка). Предполагается, что по крайней мере одна копия сейчас находится в руках жадного коллекционера. Но до сих пор никто не выложил дамп (т.е. ROM) в Сеть.

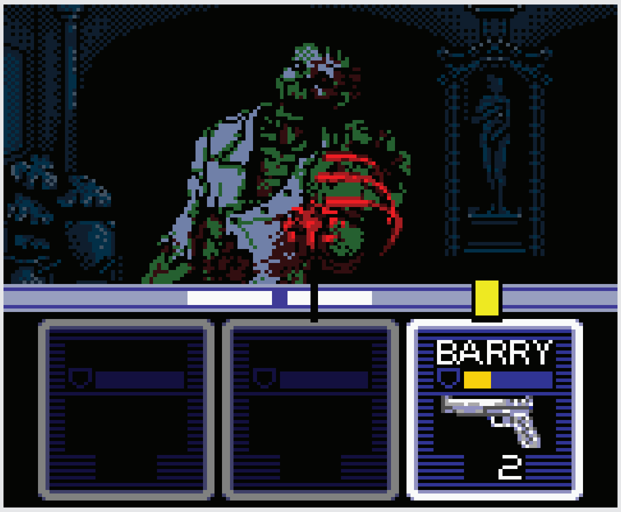
Здесь мы имеем дело с самой известной и вожделенной неизданной игрой для Game Boy Color. Почему? Ну, во-первых, она выглядит круче всего, что было на GBC. А во-вторых, это Resident Evil, что же еще! Главный вопрос звучит знакомо: почему? Почему она так и не вышла?

Искони бытует мнение, что Game Boy Color просто «не тянул» такую игру, как Resident Evil. Его опровергают доступные видеоролики и игра Alone in the Dark: A New Nightmare, выпущенная на GBC, которая со своим масштабированием спрайтов весьма напоминает невышедшего «Резидента». Capcom не была удовлетворена качеством? Простите, но есть же RE Gaiden, а это игра просто другого класса. Возможно, разработчики не поспевали к Рождеству '99, на которое они намечали выпуск своего порта, но это тоже маловероятно – судя по роликам и скриншотам, игра была практически готова, в прессе уже публиковали рекламу. Какой такой вирус поразил «Резидента»? Скриншоты молчат.

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action-adventure
Платформы:
Game Boy Color
Разработчик:
HotGen Studios
Издатель:
Capcom/Virgin (заявлены)
Год выхода:
не вышла

ТЕКСТ
Иван Костин





Resident Evil Gaiden

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
Action-adventure.Horror
Платформы:
Game Boy Color
Разработчик:
M4 Ltd
Издатель:
Capcom/Virgin
Год выхода:
2001

Злоключения S.T.A.R.S. в их крестовом походе против зловещей корпорации Umbrella продолжаются. Леон Скотт Кеннеди, герой RE2 и RE4, снова влип – послали его расследовать, как круизный лайнер Starlight стал полигоном для испытания нового биоорганического оружия Umbrella – а он взял и пропал. Не вышел вовремя на связь.

Нам в роли другого члена S.T.A.R.S. – Барри Бёртона – предстоит его спасти. А заодно и добраться до ответа на вопрос – что же произошло на этом лайнере? А вместе с нами ответ будут искать Леон (как только мы его разыщем) и Люсия – таинственная девушка, обладающая сверхъестественными, казалось бы, способностями...

Не так уж много на GBC автоматных стрелялок наподобие T2: The Arcade Game, но RE Gaiden – практически одна из них. Прогулки по кораблю имеют более-менее традиционный вид сверху, вполне соответствующий канонам жанра и сериала – а вот стоит Барри навести пистолет на очередного зомби или попасть одному из них в лапы...

Боевой режим с видом от первого лица довольно аркаден – надо успеть нажать на курок, когда маленький целеуказатель находится в положении, соответствующем тому или иному врагу, и мы увидим взмах ножа или выстрел. Попали в критическую точку (например, голову) – результат будет значительней. Как всегда, аргумента лучше предупредительного выстрела в голову из дробовика придумать не получается. Тем не менее, удовольствия подобные бои доставляют куда больше, чем в трехмерных собратьях, а если прибавить сюда вполне приличный сюжет, сравнительно редко использующийся в играх антураж круизного лайнера и красивый саундтрек – мы получаем весьма сильного претендента на звание «лучший хоррор платформы». Что не может не впечатлять.







Metal Gear Solid (Ghost Babel)

Адаптация легендарной игры в 8-битное обличье – дело непростое. Поэтому решение было соломоновым – смесь традиций двухмерных Metal Gear и нововведений трехмерной Metal Gear Solid. Снейк уже может прижиматься к стенам, плавать под водой, тренироваться в VR-миссиях и пользуется КОДЕКом и Солитоном – но еще не должен прятать растворяющиеся в воздухе трупы, волноваться о следах или менять обоймы при стрельбе. Сюжет игры противоречит основной линии сериала и неоднократно Хидео Кодзимой классифицировался как фантазия – той же участи удостоятся впоследствии две части AC!D. Впрочем, это все равно сюжет Metal Gear Solid – тут будут смерть и предательство, заговоры и тайные проекты, экзотические личности в роли боссов и их непростые жизненные истории, а также неожиданные встречи и расплата за прошлые грехи.

Все мы знаем, как сложилась судьба Снейка, того самого сына Биг Босса (ВНИМАНИЕ!!! Это был спойлер). Отмотаем календарь на много лет назад. Инцидент в Занзибаре не случился – Биг Босс после фиаско в Outer Heaven решил больше не пытаться захватить мир. Солид Снейк после нескольких попыток оживить свою карьеру забросил это дело и уединился на Аляске. Пока его оттуда не извлекли Полковник Кэмпбелл, бутылка хорошего виски и нависшая над США угроза ядерной атаки с участием двуногих танков под кодовым названием Metal Gear.

После того как Снейк вычистил Outer Heaven, мир в Гиндре, стране, где находилась эта крепость, не восстановился. Гражданская война привела к власти нового деятеля – и он возродил Outer Heaven под новым названием, Galuade. В этом ему некоторым образом помогли агенты группы Black Chamber – еще одного секретного суперотряда, имеющего свои счеты к FOXHOUND. И естественно, у них есть новый Metal Gear – этот обозначен как Gander. Отправленные в эту местность солдаты отряда «Дельта» уничтожены. Вся надежда на Снейка...

EXTRA! EXTRA! Также в игре: отменный геймплей, легендарный саундтрек (написанный, кстати, совместно Норихико Хибино, сотворившим музыку к MGS2 и 3, и Казуки Мураокой, работавшим над первым Metal Gear для NES) и полноценный режим VR-миссий, скопированных вплоть до планировки карт из MGS Integral. К сожалению, места для Variety Mode на картридже не нашлось, зато есть режим альтернативных миссий – эдакий прообраз Snake Tales из MGS2 Substance, а их сюжет имеет к MGS2 прямое отношение...

Ghost Babel – достойный представитель знаменитого сериала, к тому же, являющийся ПЕРВЫМ Metal Gear, в котором была сетевая игра, – через GameBoy Link можно было соединить две консоли и сыграть друг против друга – задолго до AC!D и Subsistence Красный Снейк и Синий Снейк могли схлестнуться на виртуальном поле битвы.

Фактически команде Хидео Кодзимы вновь удалось вместить в одну программу несколько игр – ведь здесь есть еще и «радиопостановка» для КОДЕКа под названием IdeaSpy 2.5 (пародия на сериал, недавно кстати выпущенная в формате аудиокниги, в которой Кодзима озвучил титульного персонажа), доступная после прохождения игры на частоте 140.07.



Иван Костин

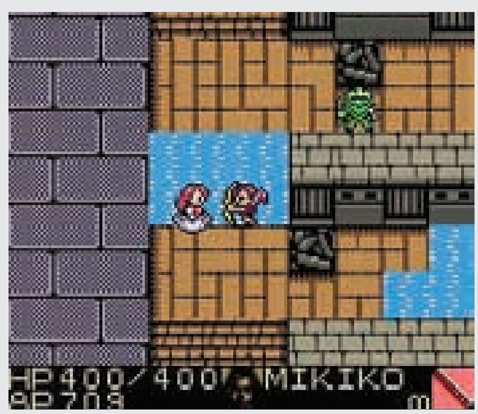
ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.stealth
Платформы:
GameBoy Color
Разработчик:
Konami/TOSE
Издатель:
Konami
Год выхода:
2000



Иван Костин





John Romero's Daikatana

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action-adventure.role-playing
Платформы:
Game Boy Color
Разработчик:
Kemco
Издатель:
Kemco
Год выхода:
2000

Детище Джона Ромеро выбралось за пределы персональных компьютеров, но если N64 получил адаптацию ПК-версии со всеми ее прибабахами и закидонами, то для GBC была сделана собственная, особая игра. Да, она построена на том же самом сюжете – инструктор по восточным единоборствам, негр по имени Суперфлай и японская девушка в погоне за волшебным мечом путешествуют во времени ради спасения континуума от изменения и обретения лекарства от страшного вируса, что выкосил две трети населения Земли – но геймплей здесь радикально иной.

По-хорошему, это клон Zelda. Естественно, со скидкой на футуристический антураж – начиная от разнообразнейшего огнестрельного оружия и заканчивая Боевыми Человекоподобными Роботами, весьма похоже перенесенными сюда из старшего собрата. Головоломки стандартные для жанра – «нажми кнопки в правильной последовательности», «найди ключ», «завали Большую Бяку, и дверь откроется». Ещё одним интересным отличием является возможность порулить не только Хиро (как в трехмерной версии) – здесь нам дадут поиграть и за Суперфляя, и за Микико. Особо значимой разницы в игровой процесс это не вносит – главное различие между ними, помимо спрайтов, в том, кто каким оружием может пользоваться. В остальном игра примечательна больше не тем, что является адаптацией 3D-шутера со скандальным прошлым (одна только рекламная кампания под лозунгом «John Romero will make you his bitch» чего стоит), а тем, что даже в отрыве от всей этой раскрученности мы имеем весьма качественный ролевой экшн с хорошим саундтреком (достаточно редкая на GBC ценность, надо сказать), который в чем-то, может быть, даже превосходит оригинал.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



› Космическая готика

Практически вся история человечества – это череда бесконечных крупных и малых конфликтов. Мы гордимся победами своей страны в войнах, отмечаем их как государственные праздники и оцениваем правителей прошлого по количеству выигранных войн.



Дмитрий Злотницкий

Даже в мирное время войны не перестают интересовать нас: несмотря на все их ужасы, они остаются квинтэссенцией всех самых сильных качеств человека: отваги и трусости, чести и подлости, ума и самопожертвования.

Казалось бы, с развитием цивилизации войны должны были остаться в прошлом, но двадцатый век стал самым кровавым в истории человечества, и даже после двух мировых войн горячие точки возникают на нашей многострадальной планете с пугающей регулярностью.

В общем, не похоже, чтобы эпоха всеобщего мира ожидала человечество в обозримом будущем. Такого же мнения придерживаются писатели-фантасты и разработчики игр, выдающие на-гора десятки разнообразных – одна оригинальнее другой – версий войн будущего. Пожалуй, наиболее причудливый вариант придумали сотрудники компании Games Workshop, создавшие настольный варгейм Warhammer 40,000 и одноименный кросс-форматный проект. Где вы еще увидите, как орки поливают противника огнем из бластеров, элитные космические десантники разят врага мечами, а магия способна повергать в прах танки и космические корабли? В мире сорок первого тысячелетия все это – лишь серые будни.

Бластер, магия и кубики

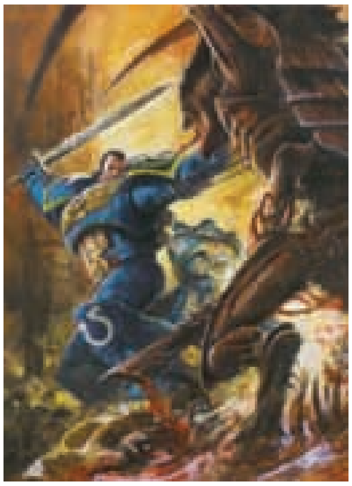
Завоевав, благодаря ошеломительному успеху «Молота войны», рынок фэнтезийных варгеймов, компания Games Workshop обратила свой взор на научную фантастику и начала разработку новой линейки настольных игр. Впрочем, совсем отказаться от фэнтези англичане не решились и в 1987 году выпустили первую реинкарнацию игры под названием Warhammer 40,000: Rogue Trader, которая оказалась удивительным гибридом боевой фантастики с готическим фэнтези.

С точки зрения геймплея новый проект Games Workshop не слишком сильно отличался от классического «Молота войны». Как и прежде, перед нами был пошаговый настольный варгейм, вот только действие разворачивалось в сорок первом тысячелетии. А потому для уничтожения миниатюр соперника теперь использовались не только колюще-режущие виды оружия и магия, но и такие достижения тех-

РЕКЛАМНЫЙ СЛОГАН ПРОЕКТА WARHAMMER 40,000 ГЛАСИТ: «В УЖАСНОЙ ТЬМЕ ДАЛЕКОГО БУДУЩЕГО ЕСТЬ МЕСТО ТОЛЬКО ВОЙНЕ».



Инквизиторы сорок первого тысячелетия – отнюдь не благостные паладины света, но именно на их жестоких методах зиждется порядок в Империи.



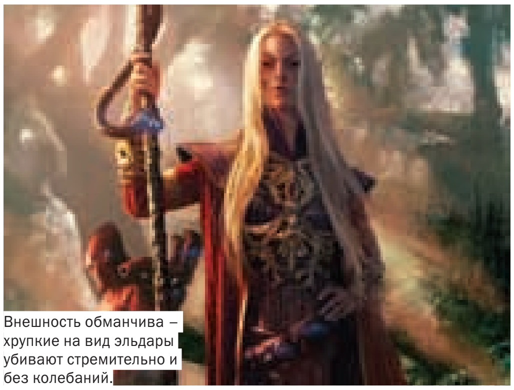
Слева: Кто к нам с клешнями придет, тот от меча погибнет.

Снизу: Даже получив смертельную рану, космический десантник не перестает служить – его разум переносят в тело могучего дредноута.



Космический десант

Наиболее популярной армией Warhammer 40,000 следует признать космический десант. Она по праву пользуется славой одной из самых популярных армий как в настольном варгейме, так и в стратегии Dawn of War. В отличие от своих коллег из других фантастических вселенных десантники не просто крутые парни, закованные в броню и вооруженные до зубов. Они были созданы Императором с помощью генной инженерии: космические десантники в среднем на метр выше обычного человека, имеют почти два десятка дополнительных органов вроде второго сердца, способны выжить в самых неблагоприятных условиях, а в бою стоят нескольких обычных солдат. Космических десантников легко узнать по массивным силовым доспехам, выкрашенным в яркие цвета, которые символизируют принадлежность воина к тому или иному Ордену.
Во время Ереси Хоруса девять из двадцати легионов космического десанта предали своего повелителя и перешли на сторону Хаоса. И теперь эти мутировавшие воины, в которых уже с трудом угадываются люди, стремятся уничтожить человечество, хотя когда-то были созданы, чтобы его защищать. Что, впрочем, не мешает этой армии иметь множество поклонников среди любителей Warhammer 40,000.



Внешность обманчива – хрупкие на вид эльдары убивают стремительно и без колебаний.

нологии, как разнообразное энергетическое оружие и боевая техника. Другой важной особенностью новой игры стали детально проработанные правила, больше подходившие для разыгрывания мелких стычек, а не эпических баталий, к которым уже успели привыкнуть поклонники фэнтезийного «Молота войны».
Поначалу разработчики постарались соответствовать заявленной научно-фантастической тематике – наряду с традиционной армией людей в наличии имелась достаточно стандартная для жанра раса ящеров-гуманоидов, а также вполне в него вписывающиеся технологические развитые орангутанги. Но наряду с ними в Rogue Trader нашлось место и совсем, казалось бы, неуместным в космосе гномам (здесь они назывались скватами и считались далекими потомками людей-шахтеров), и расе мутантов, внешне напоминающих кентавров.
За два с лишним десятка лет существования правила Warhammer 40,000 пережили пять редакций. Поскольку, в отличие от фэнтезийного собрата, футуристический варгейм создавался не с нуля и разработчики изначально хотя бы в общих чертах представляли, какую игру хотят получить, то ее принципы и механика никогда не подвергались кардинальной переработке. Изменялись детали, доводился до ума баланс, появлялись дополнительные правила, с каждой новой редакцией делался все больший акцент на эпические баталии – но основы оставались неизменными. Чего не скажешь о списке армий: уже вскоре игра распрощалась и со скватами, и с орангутангами, а править бал стали космические орки – такие же грубые, жадные до драки и туповатые, как их фэнтезийные собратья; утонченные и таинственные эльдары, так похожие на эльфов; бессмертные и безжалостные некроны – этакая кибернетическая нежить. Сценаристам Games Workshop пришлось немало постараться, чтобы объяснить, откуда в мире будущего взялись магия и расы, которым самое место на страницах фэнтезийных книг, но уж никак не в фантастике.

Космос будет наш?

Рекламный слоган проекта Warhammer 40,000 гласит: «В ужасной тьме далекого будущего есть место только войне». И в кои-то веки громкие слова не пытаются ввести в заблуждение потенциального покупателя, а как нельзя лучше представляют ему продукт – в нашем случае фантастический мир.
Согласно его истории, человечество в начале третьего тысячелетия уверенно шагнуло в эпоху освоения космоса и начало медленно, но верно заселять все пригодные для колонизации планеты, до которых смогло добраться. Процесс заселения Млечного пути значительно ускорился после открытия Варпа – измерения, альтернативного нашему, в котором царит чистая энергия и не действуют законы классической физики – что наконец позволило людям путешествовать меж звездами со скоростью, превышающей световую. Но в отличие от традиционного гиперпространства, так хорошо знакомого каждому поклоннику фантастики, Варп – не просто неодушевленное пространство, позволяющее срезать расстояние между двумя точками галактики, а настоящий параллельный мир, в котором обитает множество странных созданий, в том числе и могущественные создания, известные как демоны и Боги Хаоса. Варп – это своего рода отражение мыслей всех разумных существ вселенной. Таким образом, он служит еще и источником магии, хотя в Warhammer 40,000 волшебники называются более «фантастичным» термином «псайкеры».
В будущем человечество пережило века раскола, когда, расселившись по сотням миров, практически утратило единство и едва не погибло в пламени гражданских войн. Человечество спас могущественный псайкер, принявший титул Императора и с помощью армии генетически усовершенствованных солдат – космического десанта – вновь объединивший человечество. Под своим мудрым руководством, естественно.





Слева: От руки воина Каисса в Warhammer 40,000: Fire Warrior пали сотни противников, в том числе космические десантники и демоны, с которыми молодой Тау по законам вселенной просто не мог справиться.

Сверху: Игры с логотипом Warhammer 40,000 – не для маленьких детей.

Справа: Когда орки атакуют, громоподобный клич Waaagh! разносится над полем боя, и зеленокожая орда сметает все на своем пути.



Впрочем, не прошло и пары сотен лет, как, поддавшись тлетворному влиянию Хаоса, соб-ственные легионы во главе с полководцем Хорусом повернули свое оружие против Императора, и их восстание едва не увенчалось успехом. А сам правитель чуть не погиб – произошло это в тридцать первом тысячелетии – и с тех пор находится в состоянии между жизнью и смертью.

Теперь Императора почитают как божество, а в его государстве, раскинувшемся на тысячи планет, закон и порядок держатся лишь на мощи оружия и устрашающей власти Инквизиции. Человечество будто вернулось в Темные века. Несмотря на всю технологичность, готическая стилистика вселенной Warhammer 40,000, обилие латинских терминов и повсеместное распространение холодного оружия лишь подчеркивают возрождение средневековых нравов и традиций. Жизнь одного человека, да что там человека – даже народов и планет, зачастую ничего не значит, но такая параноидальная политика пока позволяет человеку выживать. И так продолжается уже десять тысяч лет.

Занимаясь внутренними проблемами, человечество долго не замечало, что окружено многочисленными и отнюдь не дружелюбными инопланетянами. Часть из них представляет собой переработанные версии классических фэнтезийных рас. Древняя, некогда могущественная раса эльдаров, обладающая развитыми технологиями и сильными псайкерами, недвусмысленно напоминает эльфов. Орки – они и в космосе орки: грубые, воинственные и не слишком умные, правда, местные зеленокожие – это раса симбионтов, размножающихся с помощью спор наподобие растений. Некроны, местный аналог неупокоенных, похожие на механические скелеты существа, сеющие смерть повсюду вокруг себя. Демоны Хаоса и вовсе будто перенеслись в космические дали непосредственно со страниц фэнтезийных романов.

Внизу: Роботы и орки: такое столкновение в игре не редкость, а вполне будничное происшествие



Другие играбельные расы – плоть от плоти фантастики. Молодая империя серокожих гуманоидов Тау построена на кастовой системе, может похвастаться развитыми технологиями и сражается во имя неких высших идеалов добра. Их антиподы – бесчисленные кочевники тираниды, наоборот, сражаются исключительно по зову природы, уничтожая и пожирая все живое, что встречается им на пути, полагаясь при этом на биотехнологии.

Теперь видите, откуда растут ноги (хвосты? жвала?) у расы зергов? Впрочем, при желании и в самой вселенной Warhammer 40,000 можно без труда отыскать десятки заимствований из классических фантастических и фэнтезийных произведений. Разумеется, вселенная получилась жутко эклектичной и со стороны может показаться просто безумной мешаниной из совершенно несовместимых идей и сюжетов. В какой-то мере так оно и есть, и оценивать Warhammer 40,000 как серьезную научную фантастику просто смешно. Все-таки главной задачей сценаристов Games Workshop было создать такую вселенную, которая более-менее логично объяснила бы сосуществование магии и высоких технологий и стала бы основной для бесчисленных игровых конфликтов. Постепенно, почти незаметно вселенная обрела собственный неподражаемый стиль и стала завоевывать признание людей, далеких от настольных игр. Ведь сценаристы Games Workshop сумели создать очень атмосферное, мрачное средневековое фэнтези в антураже брутальной, эпической фантастики. Столь взрывоопасная смесь придется по вкусу далеко не всем, но, как показывает практика, если Warhammer 40,000 цепляет, то цепляет надолго. Ведь второй подобной вселенной в фантастике просто не существует.

Никто не уйдет обиженным

Почувствовав, что одна настольная игра не способна в полной мере раскрыть потенциал такого популярного и нетривиального проекта, как Warhammer 40,000, англичане постепенно начали осваивать и другие сферы индустрии развлечений. Благодаря опыту фэнтезийного «Молота войны» кое-какие наработки в этой области у Games Workshop уже появились. Для начала компания, используя внутренние активы, принялась выпускать разнообразнейшие игры-вбокелы на любой вкус: и классические настольные бродилки с картонными полями и фишками, и переработанные версии оригинальной игры, посвященные сражениям в специфических условиях, например, внутри космических судов, и варгеймы о битвах самих звездных кораблей. Однако главные творческие силы англичан все-таки были сосредоточены на развитии основной линейки продуктов Warhammer 40,000. Потому большинство этих вторичных проектов оказались бабочками-однодневками и были закрыты вскоре после появления на свет. Однако свою долю прибыли Games Workshop они, конечно, смогли принести.

Впрочем, дело не ограничилось лишь высасыванием денег из поклонников брендов за счет второсортных игр, и благодарить за это следует дочернюю компанию Games Workshop – Specialist Games. Если маркетинговая политика первой всегда требовала охвата как можно большей аудитории, а значит,



А где же папа?
Смотри премьеру сериала
Папины дочки
www.ctc-tv.ru
ПРЕМЬЕРА
Лицензия Серия ТВ № 6906 от 03 мая 2005 года



Дадим прикурить нелюдям!



В глубокой древности некроны по доброй воле заключили свой разум в механические тела и теперь ненавидят и истребляют любые проявления органической жизни.





Слева: За могущество космическим десантникам, предавшимся Хаосу, пришлось заплатить дорогую цену.

Справа: Смешалось все: боевая техника и звери, магия и высокотехнологичное оружие.

некоторой попсовости игр, то вторая сделала ставку на проекты для хардкорных любителей настольных игр. Первым серьезным проектом фирмы стала игра Epic – специальная версия Warhammer 40,000 и модельный ряд миниатюр меньшего размера, с помощью которых можно было разыгрывать по-настоящему масштабные сражения.

Затем последовал выпуск двух скримиш-варгеймов, моделирующих сражения небольших отрядов: Inquisitor и Necromunda. Но настоящей вершиной творчества Specialist Games стала стратегия Battlefleet Gothic, позволявшая почувствовать себя адмиралом космического флота, пусть даже тот и мог сражаться лишь в двухмерном пространстве игрового стола.

Развитие вселенной Warhammer 40,000 в иных форматах Games Workshop отдала на откуп сторонним разработчикам и, как оказалось, не прогадала. Так, фирма Sabertooth Games сейчас выпускает уже третью коллекционную карточную игру по мотивам этой вселенной. Одна из этих игр – «Ересь Хоруса», посвященная одноименному конфликту, – даже была официально локализована в России. А в 2008 году с появлением в продаже книги правил Dark Heresy пришел праздник и на улицу любителей ролевых игр. Вернее, тех из них, кто любит мрачную фантастику и не откажется почувствовать себя в роли безжалостного инквизитора, искореняющего любые ростки ереси во славу Империи.

Но наиболее интересный неигровой проект, основанный на мире Warhammer 40,000, – это одноименная литературная серия. В отличие от других игровых новеллизаций, жанр которых традиционно сводится почти исключительно к боевой фантастике, здесь мы имеем дело с книгами самых различных направлений. Конечно, доминируют все-таки романы, посвященные доблестным космическим десантникам, изничтожающим бесчисленных врагов рода человеческого. Но наряду с ними есть и книги, к примеру, о трусоватом комиссаре Имперской гвардии, детективные романы об инквизиторах или эпическая серия, посвященная «Ереси Хоруса». Обычно маститые писатели не любят писать книги по мотивам кросс-форматных проектов вообще (если это не признанная классика уровня "Звездных войн" или «Звездного пути») и игровых в частности, но оригинальная вселенная сделала свое дело. И романы о сорок первом тысячелетии писали не только профессиональные писатели, вышедшие из среды геймеров, но и, к примеру, один из самых выдающихся британских фантастов последних десятилетий – Йен Уотсон.

Таким образом, Warhammer 40,000 может служить основой для самых разнообразных историй, и у писателей, использующих необычный потенциал этого мира, зачастую выходят отличные произведения.

Рассвет войны

Разумеется, не заставили себя долго ждать компьютерные и видеоигры по мотивам Warhammer 40,000. Уже на шестом году существования вселенная обзавелась первым игровым воплощением – тактическим шутером Space Hulk, который сначала вышел на компьютерах семейства Amiga и лишь впоследствии был портирован на PC. Для своего времени Space Hulk, созданная на основе одноименной настольной игры, была практически шедевром. Много ли еще в 1993 году было игр, где игрок мог одновременно лично отстреливать злобных инопланетян и командовать отрядом бойцов, которые со временем набирались опыта и совершенствовали свое вооружение? Да к тому же Space Hulk могла похвастаться неплохим сюжетом и отличной, полностью соответствующей сеттингу мрачной атмосферой. Конечно, дело тут не в графических изысках – все-таки не будем забывать, что речь идет об игре пятнадцатилетней давности, – а в великолепной музыке и просто блестящей игре актеров, которые озвучивали персонажей игры и их врагов. Спустя всего



Один в поле не воин. Если этот воин – не космический десантник.

На киноэкраны вход воспрещен?

Пожалуй, единственной областью индустрии развлечений, в которой Warhammer 40,000 не может похвастаться особыми достижениями, остается кинематограф. Одно время компания Games Workshop планировала съемки мультфильма, но разговоры так и остались разговорами – судя по всему, проект закрыли из-за проблем с финансированием. К двадцать пятой годовщине игры ограниченным тиражом был выпущен короткометражный фильм Inquisitor: снятый на уровне среднего фан-фильма, он вряд ли оправдал ожидания игроков.


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
акадо
НТВ ПЛЮС
СТРИМ
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора



Лобовые атаки – излюбленная тактика зеленокожих, а вот космический десант не может позволить себе такой безалаберной расточительности.



Сверху: Эльфы и орки прижились в мире сорок первого тысячелетия, а вот гномам в нем места не нашлось, хотя их старые миниатюры на eBay продаются за бешеные деньги.

Слева: Даже у космического десанта есть своя элита – почти непобедимые терминаторы.



Даже в мрачном мире Warhammer 40,000 есть место юмору и самоиронии. Доказано книгами Митчелла о трусоватом комиссаре Кейне.



два года на персональных компьютерах и нескольких консолях вышел сиквел – Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels, который представлял собой идейного наследника первой игры, почти не отличаясь от нее геймплеем, зато имел неплохой по меркам 1995 года графический движок. Спустя одиннадцать лет вышел римейк этой игры для мобильных телефонов. Однако сейчас о дилогии Space Hulk в наши дни помнят немногие. Вероятно, потому что, начав активное внедрение в мир видеоигр, Warhammer 40,000 впоследствии несколько сбавила обороты. С 97-го по 99-й год последовательно вышло аж три пошаговых стратегии: Final Liberation: Warhammer Epic 40,000, Warhammer 40,000: Chaos Gate и Warhammer 40,000: Rites of War. Каждая из них была примечательна сама по себе: например, первая была максимально приближена к настольному первоисточнику, а эпический сюжет «Испытаний войны» переносил игрока во времена Ереси Хоруса. Возможно, появись эти игры в другое время, они стали бы классикой жанра, но в те годы в мире пошаговых стратегий безраздельно властвовала серия «Герои Меча и Магии», и на ее фоне эти игры затерялись. Они сумели завоевать сердца лишь поклонников оригинальной вселенной, но не стали громким событием в мире компьютерных игр.

Внизу: Один из боев в Warhammer 40,000: враги не дремлют

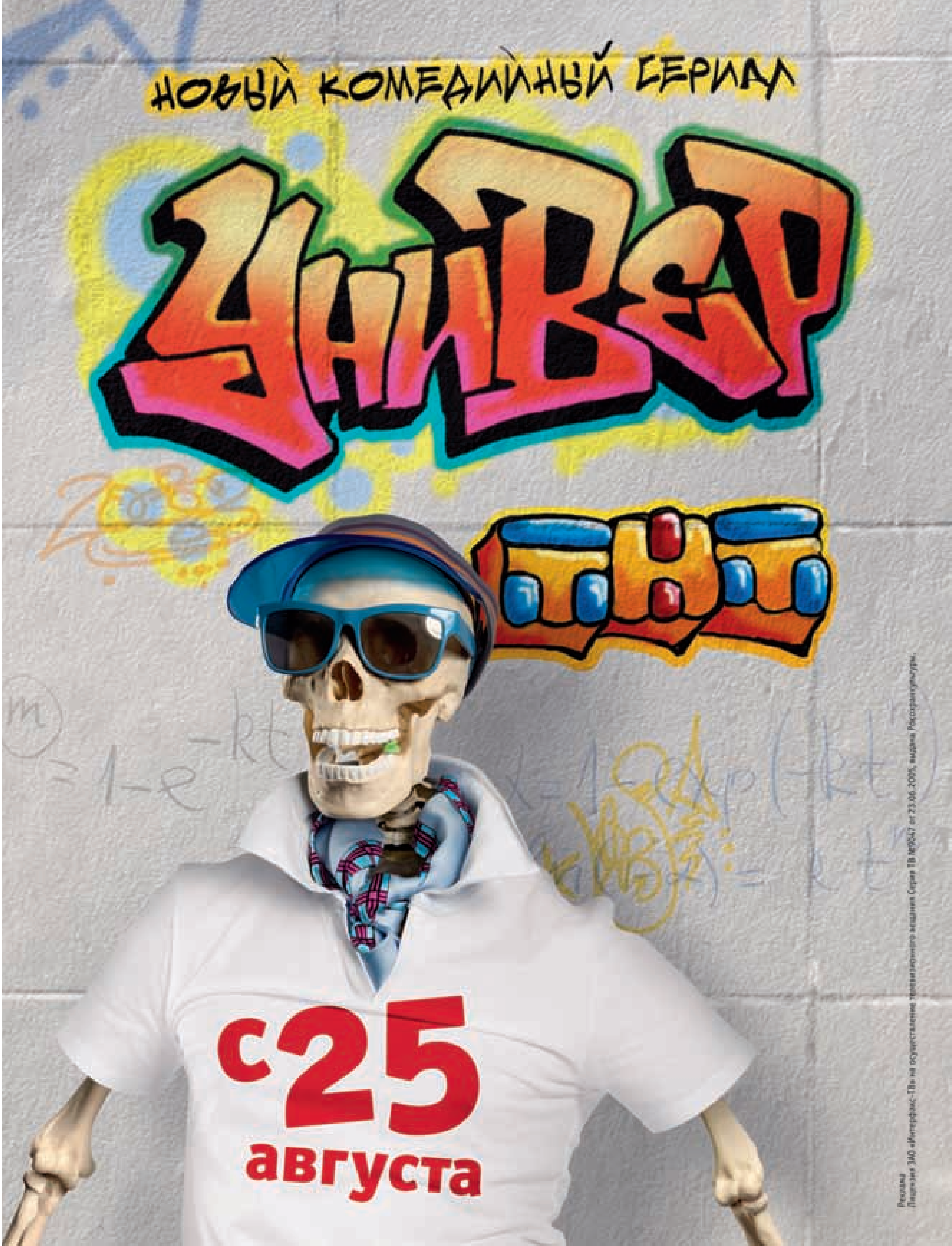


Затем вышла единственная по сей день игра по мотивам мира Warhammer 40,000, в которой от геймеров не требовалось ни малейшей стратегической мысли, – Fire Warrior. В экшне, выпущенном на PlayStation 2 и персональных компьютерах, игрок должен был примерить на себя роль молодого воина Тау, от которого зависит исход противостояния с Империей и Хаосом. Пожалуй, единственным запоминающимся моментом игры стало то, что главным героем был инопланетянин, убивающий, помимо прочих врагов, и людей. В остальном же Warhammer 40,000: Fire Warrior оказалась блеклой, невыразительной игрой с морально устаревшей графикой.

Переломить неприятную для Warhammer 40,000 и всех поклонников этого мира тенденцию удалось лишь в 2004 году – отличилась канадская компания Relic Entertainment, славящаяся своими яркими и нетривиальными стратегиями в реальном времени. К этому же жанру относилась и их новая игра – Warhammer 40,000: Dawn of War, заставившая разработчиков достаточно далеко отойти от канонов первоисточника. Если у поклонников варгейма и были какие-то сомнения насчет его воплощения в формате RTS, то все они оказались развеяны сразу же после релиза игры. С точки зрения геймплея она не слишком сильно отличается от других современных стратегий в реальном времени: в ней присутствуют все неизменные атрибуты: от строительства базы и добычи ресурсов до захвата контрольных точек и штурма вражеских цитаделей. Однако Dawn of War берет не оригинальностью, а продуманным до мелочей балансом, неповторимой атмосферой и разнообразием доступных армий. Неудивительно, что эта игра завоевала сердца любителей сетевых баталий и едва не свергла с пьедестала признанного лидера жанра – Warcraft III. Впоследствии вышли еще три дополнения к Dawn of War, которые добавляли новые армии и еще больше разнообразили игровой процесс.

Это обеспечило Dawn of War завидное долголетие, и заключительное дополнение к игре вышло аж на четвертом году ее существования, а уже в первой половине 2009 года ожидается сиквел, который, возможно, вновь перевернет наше представление о стратегиях, основанных на Warhammer 40,000. Сиквел обещает быть гораздо ближе к настольной игре, чем первая часть: в прошлом останется вся экономическая составляющая, и игроки смогут сосредоточиться на главном – сражениях. В Dawn of War II придется действовать небольшими отрядами, максимально используя сильные стороны и особые умения каждого подразделения; бойцы со временем будут набираться опыта, и потеря каждого ветерана станет невосполнимой. Прибавим к этому нелинейность прохождения, многочисленные задания, разрушаемое окружение, потрясающую графику, смачных персонажей – и, похоже, получим идеальную тактическую стратегию с элементами ролевой игры.

А вот с пошаговыми играми Warhammer 40,000 по-прежнему не везет: вышедшая на портативных консолях Squad Command и эксклюзив для N-Gage – Glory in Death оказались банальными серыми мышками. Тем не менее будущее мрачной вселенной сорок первого тысячелетия выглядит весьма радужным. Ведь оригинальный варгейм и поныне остается одной из популярнейших настольных игр, пожалуй, превосходя по количеству поклонников даже своего фэнтезийного «старшего брата». Да и новые игровые проекты по мотивам Warhammer 40,000 – в том числе и анонсированная в прошлом году MMORPG – вряд ли заставят себя долго ждать. **СИ**


Новый комедийный сериал
Универ
ТНТ
с 25 августа
Реклама
Лицензия ЗАО «Интерфакс-ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Россвязькультуры.

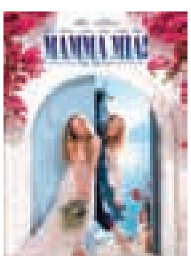
Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров





Mamma Mia!



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 25 сентября

Жанр:
мюзикл, мелодрама, комедия

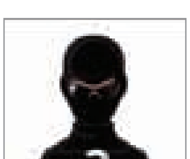
Оригинальное название:
Mamma Mia!

Режиссер:
Филлида Ллойд

В ролях:
Мэрил Стрип, Пирс Броснан, Колин Ферт, Стеллан Скарсгард, Аманда Сэйфрид

Производство:
Германия, США, Великобритания

Продолжительность:
108 минут



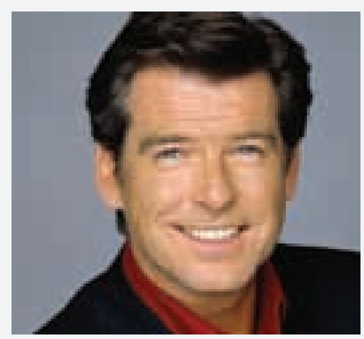
ТЕКСТ
Роман Романов

За девять лет, которые прошли со дня премьеры мюзикла Mamma Mia!, его перевели на 11 языков, показали в 35 странах мира, количество проданных билетов доросло до 30 миллионов, а выручка от их продаж составила около $2 млрд. Если по поводу успешности других экранизируемых мюзиклов еще возникали вопросы, то ставить под сомнение успех этого фильма в высшей степени бессмысленно. К тому же создатели фильма не стали расслабляться, заполучив в свои лапы суперуспешный бренд, а как следует напряглись и выдали достаточно хорошее кино.

Однако Mamma Mia! все равно осталась глубоко вторичным продуктом. Сюжет про то, как у девушки прямо перед свадьбой объявилось сразу три отца, а мама не могла вспомнить, кто же из них настоящий, никуда не делся. Да и было бы странно, если бы сценарист или режиссер стали пытаться улучшить идеальный основной вариант событий. Просто возможности кинематографа позволили добавить в фильм некоторые вещи, недоступные в условиях театра. Во-первых, это потрясающие греческие пейзажи, на фоне которых любой танец становится еще зажигательней, а песни легендарной шведской группы звучат еще лучше. Во-вторых, это качество вокала. Аппаратура современных звукозаписывающих студий способна творить чудеса, превращая самое никчемное и безголосое пение в безусловный хит, идущий нарасхват на всех радиостанциях. Так что можно быть уверенным, что каждая песня, исполняемая в этом мюзикле, будет спета без единой фальшивой нотки, даже если тот, кто ее исполняет, начисто лишен музыкального слуха. Ну и естественно, что к качеству актерской игры не может быть никаких претензий. Дело даже не в неограниченном количестве дублей, а в том, что актерский состав подобрался выше всяких похвал. Состоявшиеся суперзвезды или начинающие суперзвездочки – на всех, кто появляется в кадре, стоит знак качества. Вот и получается, что ни к первоисточнику, ни к картинке, ни к звуку, ни к актерской игре невозможно подкопаться. Экранизация мюзикла Mamma Mia! заранее обречена на успех.

Правда, с Россией ситуация не столь однозначна. В нашей стране такого ажиотажа, как в Европе, вокруг мюзиклов нет и любой продукт под этой этикеткой воспринимается немного настороженно. Взять, к примеру, такие большие киномюзиклы, как «Чикаго» и «Мулен Руж» – их успех был совсем не таким, каким мог бы быть. Однако у Mamma Mia! есть серьезный козырь – мюзикл построен на песнях группы ABBA. Эту группу любил весь мир, и наша страна не исключение. Эта пылкая и неугасающая любовь к шведской группе и обеспечит бесперебойный приток зрителей в кинозалы. Туда пойдут и любители мюзиклов, и любители группы ABBA, и те, кто просто любит хорошие комедии и хорошие песни. И все эти зрители потащат с собой детей, родителей, жен и мужей. А даже если и не потащат – тем лучше. В зале будет больше места, чтобы потанцевать под Dancing Queen, Money, Take a Chance on Me или Mamma Mia.

Пирс Броснан



Прошлые работы: «Умри, но не сейчас», «И целого мира мало», «Завтра не умрет никогда», «Золотой глаз», «Марс атакует!»

Пирс Броснан родился 16 мая 1953 года в ирландском городе Дрогеда. Через год после рождения сына отец ушел из семьи, а мать оставила Пирса на попечение бабушки. В 11 лет Пирс вместе с матерью переезжает в Лондон, а в 16 начинает работать в фотостудии. В 1973 году Броснан поступил в Лондонский центр драматического искусства. После его окончания играл в английских театрах и на телевидении. В 1981 году Броснан получил роль в американском телесериале The Manions of America. Когда актер снимался в сериале NBC Remington Steele, ему предложили сыграть Джеймса Бонда после того, как от этой роли откажется Роджер Мур. Сыграть Бонда Пирсу удалось лишь в 1995 году в фильме «Золотой глаз». Однако сыграть Бонда в 1986 году Броснану помешал контракт с NBC. С этого момента карьера актера пошла в гору.

«Право на убийство»



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 18 сентября

Жанр:
драма, криминал, детектив
Оригинальное название:
Righteous Kill
Режиссер:
Джон Эвнет
В ролях:
Роберт Де Ниро, Аль Пачино, Донни Уолберг, Карла Гуджино, Джон Легуизами, Фифти Сент
Производство:
США,
Продолжительность:
100 минут

Наконец-то свершилась мечта многомиллионных армий фанатов Роберта Де Ниро и Аль Пачино – эти актеры будут играть в одном фильме. И не просто играть, это мы видели еще в «Схватке», но их персонажи окажутся по одну сторону баррикад. Пачино и Де Ниро будут играть полицейских, выслеживающих маньяка, и никакого сюрприза в подобном сюжете нет. Подобные фильмы снимаются десятками каждый год. Единственная разница – это то, что в других фильмах нет актеров подобного ранга и подобного таланта. И уже не так важно, что там понаписали сценаристы, потому что любая пафосная ересь, которая так раздражает в криминальных драмах, выйдет у этих актеров естественно и красиво. И несущественно, насколько талантлив режиссер, потому что с такими актерами не смог бы сплоховать и Николай Лебедев, снявший «Волкодава».

Впрочем, к Джону Эвнету нет никаких серьезных претензий, у него за спиной уже несколько неплохих фильмов – «Война», «Жареные зеленые помидоры», «Близко к сердцу». Хотя как сценарист он запомнился куда лучше, написав сценарии к «Небесному капитану и миру будущего», «Рискованному бизнесу» или «Женским тайнам». У сценариста и то меньше запомнившихся работ – «Не пойман – не вор», и все.

Однако интрига в «Не пойман – не вор» была просто отлично закручена, и можно надеяться, что в «Праве на убийство» сюжет будет не хуже. Единственное, чего не хотелось бы, так это чтобы кто-то из звездного дуэта оказался предателем. Ведь тогда они снова начнут стрелять друг в друга, а это мы уже видели в «Схватке». Пусть уж лучше они вдвоем разберутся с Фифти Сентом, чьего появления в подобном фильме никто не ждал. Рэперам вообще не дается игра в кино, исключения вроде Лудакриса или РЗА можно пересчитать по пальцам, и Фифти Сент в их число не входит. Впрочем, участие этого громилы в эпизодах пойдет фильму на пользу. Во всяком случае, огромных негров с бандитской внешностью в «Схватке» точно не было.

А сравнений со «Схваткой» новому фильму не избежать, слишком уж похожий антураж, жанр и все остальное. И «Праву на убийство» никак нельзя уступить своему предшественнику ни по одному из параметров. Интрига в новом блокбастере должна быть напряженней, перестрелки зрелищней, диалоги интересней. Опыта у актеров за прошедшие 15 лет заметно прибавилось, и превзойти самих же себя из «Схватки» ни для Де Ниро, ни для Пачино труда не составит. А стартовые площадки у этих фильмов одинаковые, даже бюджет один и тот же – 60 миллионов долларов. Впрочем, когда на экране такие актеры, считать деньги, потраченные на съемки, – последнее дело. Ведь главное – не крутость спецэффектов, на них можно посмотреть в любом из летних блокбастеров, – а талант. А его ни за какие деньги не купишь.

Студия Disney заключила контракт с Сэмом Рэйми, и теперь режиссер должен будет снять для компании комедийный триллер на тему супергероев под названием The Transplants. Для того чтобы получить права на этот сюжет, Disney пришлось раскошелиться на весьма внушительную сумму, так как авторы Адам Джей Эпштейн и Эндрю Джейкобсон, сценаристы «Недетского кино», хотели оставить эту историю лишь в виде комиксов. Сумма сделки держится в секрете, так же как и все остальные, вплоть до сюжета, сведения о готовящемся фильме.

Компания Sony, пытаясь оживить несколько увядший франчайз «Человек-паук», решилась на весьма рискованный ход. В ожидании четвертой части фильма, которая выйдет лишь в 2011 году, компания собирается снять фильм про Венома, суперзлодея из третьего фильма. Сама идея подобного спин-оффа не так уж свежа, можно вспомнить хотя бы «Людей Икс» и «Росомаху». Однако суперзлодея главным героем еще не делали. Создатели весьма ответственно подходят к поставленной задаче, и один из вариантов сценария, предложенного Джейкобом Аароном Эстесом, режиссером «Жестокого ручья», уже отклонили. Также отклонили кандидатуру Тофера Грэйса, сыгравшего роль Венома в третьем «Человеке-пауке», на исполнителя главной роли. Работа над фильмом начнется, как только появится удовлетворяющий всех сценарий и достойный актер на главную роль.



Аль Пачино



Прошлые работы: «Крестный отец», «Лицо со шрамом», «Запах женщины», «Схватка», «Адвокат дьявола»

Альфредо Джеймс (Аль) Пачино родился 25 апреля 1940 года в Южном Бронксе (США). Родители развелись, когда ему было два года, и Пачино с матерью пришлось переехать в бедный район неподалеку от Бронкса. Мальчик играл в школьном театре, читал отрывки Библии во время служб. В 17 лет ему пришлось бросить учебу и начать работать. На заработанные деньги Альфредо стал брать уроки актерского мастерства. Он поступил в актерскую студию Чарли Лофтона, а затем в известную школу Ли Страсберга. В итоге Пачино был назван лучшим актером сезона 1967-1968 годов, а в 1972 году ему досталась роль Майкла Корлеоне в фильме Фрэнсиса Ф. Копполы «Крестный отец». Правда, своего «Оскара» Аль Пачино получит лишь 20 лет спустя за фильм «Запах женщины».





Режиссер Роб Коэн собрался снимать четвертую часть «Мумии» еще до того, как третья перестала идти в прокате. Впрочем, актеры Брендан Фрейзер и Мария Белло выразили согласие на съемки в продолжениях еще раньше. Действие четвертой части режиссер планирует перенести в Перу или в Мексику, так как, по словам режиссера, там особенный культурный фон и к тому же «там вроде бы есть настоящие мумии». А на роль главной угрозы человечеству самыми очевидными кандидатурами Робу Коэну видится, во-первых, сам Рик О'Коннелл в исполнении Брендана Фрейзера, а во-вторых, персонаж Джона Ханы. Впрочем, режиссер, может быть, еще прислушается к голосам фанатов и воскресит-таки всеобщего любимца Имхотепа.



Майк Майерс приступил к работе на четвертой частью «Остина Пауэрса». Майк сообщил, что посвящает этот фильм своему отцу и что это будет очень личная картина, частично основанная на истории его собственной жизни. Главным противником Остина Пауэрса ожидается, как обычно, Доктор Зло, но фильм, скорее всего, осветит взаимоотношения между Доктором Зло и его сыном Скоттом Зло, нежели привычную борьбу супергероя и суперзлодея. В работе над сценарием четвертой картины о «человеке-загадке» Майерсу помогал его коллега по Saturday Night Live Майкл МакКаллерс, который также был соавтором второй и третьей частей фильма.



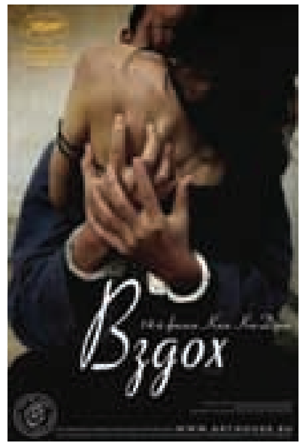
Фильм Doom, экранизацию одноименной видеоигры, сложно было назвать успешным проектом – небольшая касса, прохладные отзывы и от зрителей, и от критиков. В общем, ничто не предвещало появления еще одной экранизации. Однако представитель id Software Тодд Холленсхед заявил, что работать над первым фильмом было очень интересно, поэтому он с радостью снял бы еще один Doom. Правда, в данный момент права на собственность еще принадлежат Universal, но Холленсхед надеется, что выход игры Doom 4 вдохновит киношников на сиквел. Также Тодд прояснил ситуацию с экранизацией игры Return to Castle Wolfenstein. Ее начнут снимать, как только Роджер Эйвэри напишет устраивающий всех сценарий.

› Вздох

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
драма
Режиссер:
Ким Ки-Дук
В ролях:
Чен Чанг, Чун-ву Ха, Джи-а Пак
Страна:
Корея
Продолжительность:
80 минут
Формат изображения:
16:9
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Корейский Dolby Digital 2.0
Субтитры:
русский



Как и любой другой фильм этого режиссера, «Вздох» красив, но без излишеств, безысходен, но без депрессивности, метафоричен, но без лишней замороченности. Ким Ки Дук, словно бы подводя какой-то промежуточный итог своей режиссерской карьеры, собрал в этом фильме лучшее, что было в его предыдущих работах. Отголоски всего, что было снято раньше, видны от сюжета про женщину, ищущую утешение и любовь у заключенного-смертника, до сменяющихся времен года на фотообоях и разорванных фотографий на полу. И видя режиссера, играющего начальника тюрьмы, наблюдающего за главными героями, вспоминаешь, что главный художественный метод Ким Ки Дука – наблюдать, не влияя на происходящее. Подобное самоцитирование, повторы и прозрачные метафоры нисколько не отталкивают. Наоборот, возникает какое-то теплое чувство, словно от встречи со старым знакомым. Для тех, кто не видел ни одного фильма этого режиссера, «Вздох» представляет немалую ценность. Ведь это идеальный образец «восточного» кино – глубокий, умный и потрясающе красивый фильм.

› Знакомьтесь, Дейв

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
комедия
Режиссер:
Брайан Роббинс
В ролях:
Эдди Мерфи, Габриэль Юнион, Элизабет Бэнкс
Страна:
США
Продолжительность:
87 минут
Формат изображения:
16:9
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Русский DTS Surround
Субтитры:
русский, украинский, казахский



Это – далеко не самая плохая комедия, но для Эдди Мерфи это очевидный провал. Чернокожий комик – слишком крупная звезда, чтобы сниматься в совершенно проходном фильме и ждать одобрительных отзывов от зрителей и критиков. Попытка выехать на том, что актер играет двух персонажей сразу, и на богатой и выразительной мимике Мерфи провалилась. Такое ощущение, что создатели комедии просидели последние 15 лет в глубоком подполье и не знают, что отсутствие сколько-нибудь изобретательных острот, неприевшихся гэгов и требующих хотя бы минимума интеллекта шуток не искупят кривляния даже такого мастера, как Эдди Мерфи. От фильма ждешь гораздо большего, чем очередная история про тупость инопланетных гостей или сборник изъезженных штампов про американский народ, а получаешь комедию из тех, что ежегодно сотнями выходят сразу на DVD. Именно это несоответствие ожиданий конечному результату и порождает резкое неприятие фильма «Знакомьтесь, Дэйв», несмотря на все его немногочисленные достоинства.

› Остров Ним

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
комедия, приключения
Режиссер:
Дженнифер Флэкетт, Марк Левин
В ролях:
Эбигейл Бреслин, Джоди Фостер, Джерард Батлер
Страна:
США
Продолжительность:
92 минуты
Формат изображения:
16:9
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1
Русский DTS Surround
Английский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
русский, украинский



Один из лучших детских фильмов 2008 года наконец добрался до домашних фильмотек, и это весьма значимое событие. Особенно если учесть, что детских фильмов подобного уровня снимают в последнее время не слишком много. Режиссеры, на счету которых прекрасный семейный фильм «Маленький Манхэттен», сделали все возможное, чтобы «Остров Ним» стал действительно занимательным зрелищем. Отличный актерский состав – самая младшая из ведущих актеров Эбигейл Бреслин уже имеет номинацию на «Оскар», а у Джоди Фостер этих статуэток уже две. Великолепная картинка – виды дикой Австралии, поражающие воображение, а в «Острове» оператор постарался как следует, выдав картинку отличного качества. В этом фильме на удивление внятная и вполне взрослая история – про то, как литература смешивается с жизнью и как вымышленный мир уступает место реальному. Причем эта реальная жизнь понравится и детям и взрослым, ведь в ней есть место всему: приключениям, юмору, героизму и прочим составляющим отличного семейного кино.

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ
Вячеслав Гаврилов

Конкуренты



Сергей Лукьяненко

Жанр: фантастика
Издательство: АСТ

Сергей Лукьяненко уже давно превратился в бренд, став эдаким российским Стивеном Кингом. У него что ни книга, – то бестселлер, продающийся огромными тиражами. И ведь неспроста, поскольку многогранность таланта Сергея, выраженная в его творениях, делает их необычными и оригинальными.

Что всегда отличало Лукьяненко от других писателей, так это умение работать в любом направлении жанра фантастики. Он одинаково легко может взяться за фэнтези, превратив ее в глубокую эпическую историю, а из космической саги создать самобытный философский роман.

В романе «Конкуренты» автор решил уйти от дозорной городской фэнтези, взяв за основу повествования не окружающие нас реалии, а космическую онлайн-игру Starquake (www. starquake.ru). В современном мире компьютерные игры порой заменяют людям жизнь. А что делать, если жизнь вдруг превращается в компьютерную игру? И одно невозможно отделить от другого?

Герой нового романа Сергея Лукьяненко – журналист Валентин Сафонов знает ответ. Нужно принять правила игры и не сдаваться. Однажды, поддавшись порыву, он срывает со столба странное объявление, приглашающее стать пилотом космического истребителя. Из любопытства он отправляется в офис компании «Звездный час» и, уже согласившись на все условия, до последнего момента не верит в реальность происходящего. А зря. Ведь теперь он раздвоится: один Валентин отправится во вселенную компьютерной онлайновой игры, навстречу полетам, сражениям и приключениям, а другой останется на Земле – играть в эту самую игру.

«Конкуренты» довольно сильно похожи на предыдущий роман Сергея Лукьяненко – «Лабиринт отражений», поскольку концепция компьютерной игры в сюжете присутствовала и там. Однако в последней книге автор пошел дальше, сделав героя не геймером, играющим в игру, а ее полноценным персонажем.

Традиционно все книги Лукьяненко несут в себе определенную тонкую философию; не стал исключением и его последний роман. Сюжет, как всегда, нетривиален и интересен, но, к удивлению, в «Конкурентах» автор отошел от своей привычки ближе к концу повествования переворачивать все с ног на голову, предпочтя этому ровную и логично выверенную историю.

Любопытно наблюдать взгляд автора на среднестатистического человека, оказавшегося в фантастических обстоятельствах. Лукьяненко написал не просто книгу, он сделал в ней огромную рекламу реально существующей онлайн-игре «Старквэйк», вокруг которой и строится весь сюжет. В начале чтения романа такой неприкрытый продакт-плейсмент, прямо скажем, раздражает, но любопытный сюжет утешает и заставляет дочитать это до конца.

Вердикт книге может быть только один – это Сергей Лукьяненко. Любителям фантастики посвящается!

Немецкий снайпер на Восточном фронте. 1942–1945

На войне как на войне, жизнь чужая не в цене, белый саван вниз брошен нам с вершин… Хоть День Победы – великий праздник, но, как поется в известной военной песне, – со слезами на глазах. Горе, причиненное миллионам советских семей, не изживет себя никогда, а напоминание о тех доблестных людях, благодаря которым мы до сих пор существуем как нация, сохранилось в обелисках и монументах воинской славы и памяти героям. Несмотря на это, среди нашей молодежи появились маргиналы-неонацисты, проповедующие идеи ужасного Третьего рейха, что есть плевок в лицо нашей общей истории. Книга Йозефа Оллерберга «Немецкий снайпер на Восточном фронте. 1942–1945» должна отрезвить их затуманенное мировоззрение и показать войну и нацистов такими, какие они есть на самом деле.

В июле 1943 года молодой пулеметчик Йозеф Оллерберг был ранен под Ворошиловском. В госпитале он решил поэкспериментировать с русской снайперской винтовкой, которая случайно попала ему в руки. Через несколько месяцев Йозеф вернулся в свой полк подготовленным стрелком и навсегда поменял воинскую специальность. В дни, когда гитлеровцам приходилось непрерывно отступать под непрекращающимися ударами Советской Армии, Оллерберг стал одним из самых успешных немецких снайперов. В числе немногих рядовых солдат Вермахта он был удостоен такой высокой награды, как Рыцарский крест. Мрачные, душераздирающие воспоминания этого человека свидетельствуют об ужасающей жестокости войны на Восточном фронте, в которой не было места ни рыцарству, ни состраданию.

Эта книга – уникальное свидетельство из первых уст. Это откровенный и циничный рассказ немецкого Scharfschutze (снайпера) – безжалостного профессионала, на счету которого 257 жизней советских солдат, – о самых неприглядных сторонах войны на Восточном фронте. Сам Оллерберг полностью соответствовал этой войне – был хитер и безжалостен, умел выжидать и обладал почти животной способностью ориентироваться на поле боя. Он уцелел в самых страшных испытаниях, но заплатил за выживание чудовищную цену, превратившись в законченного убийцу.

Насколько интересно читать эту книгу, настолько и трудно – нам с вами, не познавшим ужасов той войны, психологически тяжело следить за нитью повествования и мировоззрением главного «героя», потому что они насквозь пропитаны злобой и натуральной бесчеловечностью. Оллерберг свои убийства классифицирует как геройские поступки и о войне говорит как о спорте или о приятном, азартном увлечении.

Роман интересен и написан простым языком. Слабонервным и впечатлительным людям читать его не рекомендуется, ну а для всех любителей военной истории эта книга – уникальный шанс взглянуть на Великую Отечественную войну из противоположного немецкого окопа и понять, что жестокими и безжалостными мы не рождаемся, такими нас делает жизнь.



Йозеф Оллерберг

Жанр: мемуары, военная хроника
Издательство: Яуза-Пресс

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин



Исаму Дайсон выводит соперничество между пилотами за рамки программы испытаний... На те в борщ!

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Макросс плюс
Формат:
OVA-сериал, 4 эпизода
Режиссер:
Сёдзи Кавамори, Синъитиро Ватанабэ
Год производства:
1994
Издатель:
MC Entertainment
Студия:
Triangle Staff
Наша оценка:
нужно смотреть



Зентреди-полукровка Галд Боуман в кабине YF-21.

Макросс плюс

По японским телеэкранам продолжает триумфальное шествие сериал Macross Frontier, приуроченный к двадцатипятилетию оригинального «Макросса», который у нас более известен под названием «Роботек». Четверть века – огромный срок, и, несмотря на международную любовь, Frontier – всего лишь третий телесериал в семействе. После каждого из них авторы выдерживали десятилетнюю паузу. Оригинальный «Макросс» прошел в 1982-1983 годах, затем Macross 7 в 1994-1995, и теперь, в 2008-м, Macross Frontier. В перерывах народный интерес к вселенной поддерживали полнометражные фильмы и OVA-циклы. Успех оригинального сериала привел к выходу двух полнометражек-римейков, а позже, десять лет спустя, еще и Macross II – фильма, созданного без участия авторов первого сериала и бестолкового настолько, что о его существовании сегодня уже никто толком не помнит. 1994 год был ознаменован двумя событиями, достойными упоминания: в августе стартовал OVA-сериал «Макросс плюс», в октябре, в осеннем сезоне, – телевизионный Macross 7. Не путайтесь в датах и названиях. Мысль, которую хочется донести, проста: спустя двенадцать лет после выхода «Роботека» именно «Макросс плюс» стал первым серьезным продолжением космической эпопеи.





Годы во вселенной «Макросса» проходят, а конфигурация типа «курица» остается для истребителей-трансформеров обязательной.

Сверху: Модный YF-21 снабжен экспериментальной системой управления и напрямую контролируется мозговыми импульсами.

Снизу: Привычного вида YF-19 оснащен обычными ручками для управления.

Руководил проектом отец «Макросса», в прошлом меха-дизайнер Сёдзи Кавамори. Тогда ему было тридцать четыре, а сегодня он на рубеже пятого десятка присматривает за созданием Macross Frontier. По чистой случайности на съемках «Макросс плюс» о себе заявили двое талантливых молодых людей, чьи имена позже войдут в историю аниме. Режиссером OVA-сериала назначили Синъитиро Ватанабэ, а музыку к сериалу писала Ёко Канно. Всерьез о них заговорят четыре года спустя, когда в 1998 году на экраны выйдет неподражаемый Cowboy Bebop. Да и технически «Макросс плюс» был впереди индустрии – именно здесь предпринято одно из первых успешных совмещений рисунка с трехмерной компьютерной графикой. Словом, и замысел был хороший, и случайность помогла. Недаром телевизионный Macross 7 забыт, а «Макросс плюс» остается вехой в истории меха-аниме и выдерживает все новые переиздания, в том числе и нынешнее, отечественное, от компании MC Entertainment. В нашей стране сериал выходит на двух DVD: по паре эпизодов на каждом. Компания известна своим пренебрежительным отношением к бонусам, однако на дисках с «Макроссом плюс» невесть откуда взялись японские документальные фильмы о «Макроссе» – не переведенные ни на русский, ни на какой-либо другой язык. Полезную информацию из них почерпнуть сложно, но знайте: они есть.

Оригинальный «Макросс», если помните, был историей космической войны между людьми и зентреди. В конце концов в 2012 году пришельцы, покоренные культурой человечества, решили жить в мире с землянами, а главный герой пилот Хикару (он же Рик Хантер) остался с командующей Мисой (она же Лиза) и отверг певицу Линн Минмэй (чье имя почему-то не было исковеркано при переводе на английский). Проходит тридцать лет, на дворе 2040-й. Истребитель VF-1 «Валькирия» давно заменен на более современные модели, но и они не были совершенны. Объединенное правительство Земли проводит на планете Эдем испытания двух конкурирующих прототипов: YF-19 от Shinsei Industries и YF-21 от General Galaxy. За штурвалами – бывшие друзья, а ныне непримиримые соперники: вспыльчивый землянин Исаму Дайсон и невозмутимый зентреди-полукровка Галд Боуман. У них много поводов для соперничества, в том числе – сердце красавицы Мьюн, продюсера виртуальной певицы Шэрон Эппл, которая как раз в это время дает концерт на Эдеме. Борьба пилотов лишь поначалу протекает в рамках испытаний, со временем вспоминаются былые обиды и парни дают выход эмоциям в серии захватывающих воздушных дуэлей на новейших истребителях. Масла в огонь подливает еще и военное руководство, вдруг посчитавшее, что воздушному флоту нужен совершенно иной, беспилотный стелс-истребитель Ghost X-9. Но испытаниям не суждено завершиться: на Земле происходит то, чего никто не ожидал – что заставляет героев забыть о былых раздорах и взять курс на родную и любимую планету человечества.

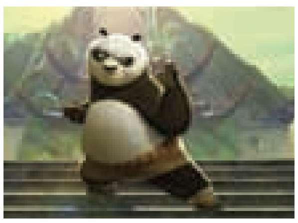
В «Макросс плюс» есть все, за что зрители полюбили оригинальный «Макросс»: лихие космические пилоты, зрелищный воздушный бой, первоклассная поп-музыка и трогательный сюжет о любви. Это один из тех редких сериалов, где чувства героев всегда остаются на первом плане. Именно эмоциям уделено наибольшее внимание, по большому счету весь экшн – лишь повод для дальнейшего развития отношений между персонажами. Это составляет очень резкий контраст с обычным «боевым» аниме, где сюжет становится лишь дешевым соусом к главному блюду из перестрелок и мордобоя. Музыка Ёко Канно подчеркивает напряжение чувств, и временами кажется, что перед тобой вовсе не меха-эпопея, а потерянный эпизод Cowboy Bebop, действие которого лишь по какой-то странной случайности происходит в мире «Макросса». Годы удивительно хорошо отнеслись к «Макросс плюс», и сегодня, несмотря на стремительное развитие анимационных технологий, сериал смотрится по-прежнему свежо и современно. **СИ**

СПУСТЯ ДВЕНАДЦАТЬ ЛЕТ ПОСЛЕ ВЫХОДА «РОБОТЕКА» ИМЕННО «МАКРОСС ПЛЮС» СТАЛ ПЕРВЫМ СЕРЬЕЗНЫМ ПРОДОЛЖЕНИЕМ ЭТОЙ КОСМИЧЕСКОЙ ЭПОПЕИ.



Новости

Американский сериал про Ститча – не единственный мультфильм, который пришелся по вкусу японскому зрителю. Недавно в стране прошла премьера полнометражки «Кунг-фу панда», и журнал Kerokero Ace запускает по этому поводу манга-адаптацию с тем же сюжетом: о приключениях пушистого мастера боевых искусств. Кстати, это же издательство Kadokawa Shoten несколько месяцев назад опубликовало мангу по фильму «Монстро».



Голливуду никак спокойно не сидится. Продюсер Эрвин Стофф («Матрица», «Я – легенда») подписал контракт на работу над «живым» полнометражным фильмом по мотивам аниме-сериала Cowboy Bebop. Договор только что заключен, и поэтому никаких подробностей о грядущей картине на данный момент не существует. Мы твердо намерены следить за развитием событий.



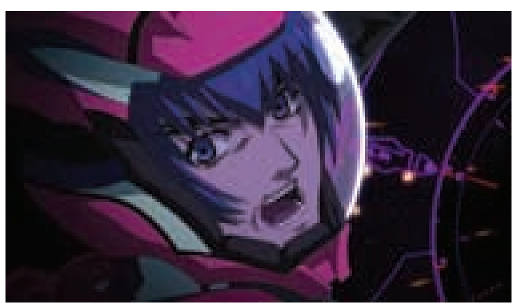
Сенсация в научном мире: японские ученые из Осакского института биотехнологий открыли белок пикачурин! Точнее, они открыли безымянный белок, который отвечает за мгновенную передачу информации от глаз к мозгу, и, недолго думая, решили назвать его в честь желтой электрической мыши, быстрее которой, как известно, не может быть даже супермен.



Успехи нового «Макросса»

Современный телевизионный Macross Frontier бьет рекорды. Первая порция эпизодов сериала, выпущенная на Blu-ray, разошлась тиражом в пятьдесят тысяч копий и заняла первое место по продажам среди релизов компании Bandai Entertainment, обогнав даже полнометражные фильмы по Cowboy Bebop и «Призраку в доспехе». Кстати, именно Macross Frontier стал первым телевизионным сериалом, который одновременно публикуется и на DVD, и на Blu-ray – совсем скоро такое двойное издание будет обычным делом. Но и этим успехи нового «Макросса» не ограничиваются. Он настолько полюбился телезрителям, что в июле была выпущена новелла по сериалу, в сентябре он станет основой уже для третьей (!) манги, а с августа публикуется журнал Macross Chronicle, целиком посвященный вселенной «Макросса». Выходит Macross Chronicle, как «Страна Игр», – один раз в две недели.





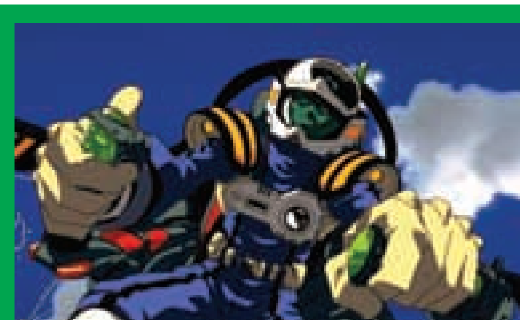
Манга «Тетрадь смерти» в России

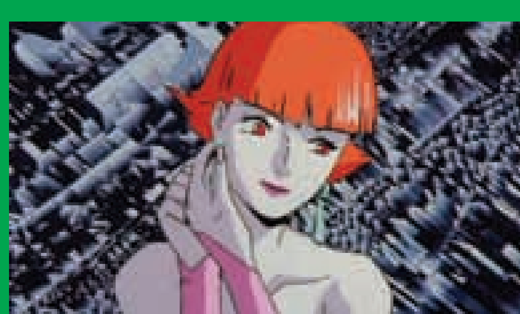
Издательство Comix-ART, выпустившее совместно с компанией «Эксмо» мангу «Принцесса Аи» и продолжающее выпускать комиксы на основе Warcraft и StarCraft, тихой сапой приобрело несколько крупнейших лицензий. Это тройка великолепных манга-хитов: Naruto, Bleach и Death Note. Издательство Comix-ART тесно связано с компанией «Мега-Аниме», поэтому релизы манги будут привязаны к датам выхода соответствующего аниме: сериалы Bleach и Death Note также лицензированы для публикации в России. Тандем из манги и аниме Bleach должен поступить в продажу в этом ноябре, а «Тетрадка» и вовсе со дня на день. Следите за публикациями!

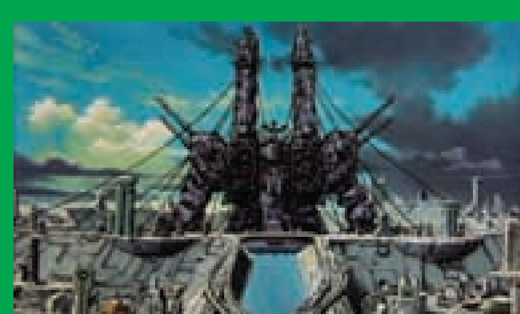


Полнометражный «Макросс плюс»

В 1995 году сериал был выпущен в еще двух версиях: интернациональной и полнометражной. Первая отличалась от оригинала лишь озвучкой, полностью (включая песни) выполненной на английском языке. Вторая, полнометражная, называлась Macross Plus Movie Edition и представляла собой четыре серии, смонтированные в один анимационный фильм. В эту версию было добавлено около двадцати минут ранее невиданной анимации: с насилием, голой женщиной и переделанной концовкой. Толку от таких изменений немного, и OVA-сериал кажется нам более цельным и серьезным произведением.





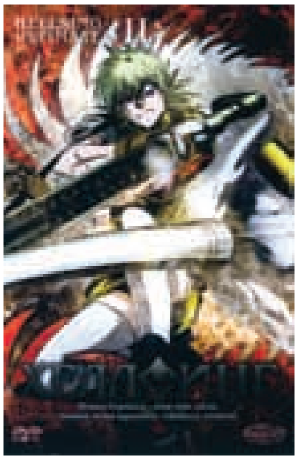


Мини-обзоры

› Хеллсинг. Диск 2

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Хеллсинг. Диск 2
Режиссер:
Томокадзу Токоро
Год производства:
2006
Регион:
Россия
Наша оценка:
нужно смотреть



«Хеллсинг» – один из самых популярных аниме в России, и у издателя MC Entertainment он тоже в числе фаворитов. В нашей стране на DVD сначала был выпущен телесериал, а сейчас публикуется его современное OVA-переложение Hellsing Ultimate. На втором диске записаны третий и четвертый эпизоды, а это значит, что наше издание догнало японские релизы: DVD с той же четвертой серией появились в Японии всего лишь в феврале нынешнего года! Мы рады оперативности MC Entertainment еще и потому, что именно на этом диске сериал «Хеллсинг» предстает в новом качестве. Если на первой болванке был пересказ уже виденных в телесериале событий, то на второй – экранизация менее известных глав неподражаемой вампирской манги художника Коты Хирано.



Сверху: Hellsing Ultimate позволяет себе подшучивать над героями, но только тогда, когда это соответствует духу оригинальной манги.

› Afro Samurai: Season One – Director's Cut

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Afro Samurai: Season One – Director's Cut
Режиссер:
Фуминори Кидзаки
Год производства:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть



Мы уже не раз писали об аниме на Blu-ray в Японии, но надо сказать, что и по другую сторону Тихого океана начинают появляться диски высокой четкости. Правда, издают на них пока вещи специфические: полнометражки по Dragon Ball или противоречивую OVA про негров и для негров – Afro Samurai. Наш герой – молчаливый самурай со стрижкой-афро, отправившийся отомстить жестокому маньяку. Но главную скрипку в Afro Samurai играет не сюжет, а смертельные поединки между Афро и его противниками. Сериал вышел, как русский бунт – «бессмысленный и беспощадный», а в версии Director's Cut добавлено 15 минут ранее не публиковавшегося видео, отчего зрелище стало еще более кровавым. Вот и думай: неужели именно таким должно быть аниме для афроамериканцев?

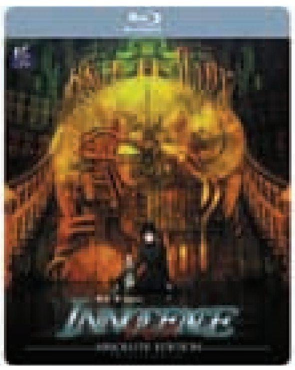


Сверху: Аниме про самураев в наше время не так много, но Afro Samurai все равно – зрелище на любителя.

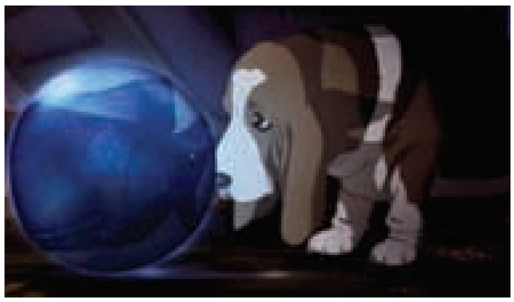
› Innocence. Absolute Edition

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Innocence.
Absolute Edition
Режиссер:
Мамору Осии
Год производства:
2004
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



Ghost in the Shell: Innocence был одним из первых фильмов, опубликованных на Blu-ray. Это случилось два года назад, когда стандарт еще вел борьбу с HD DVD. Сегодня формат Blu-ray уже можно считать устоявшимся, да и студии получили важный опыт в работе с HD-картинкой. Прошлое издание «Невинности» японцы посчитали недостаточно качественным и готовят еще один релиз, на этот раз – «абсолютный». Главное отличие – переработанное видео и японский звук, записанный в четырех форматах: Dolby TrueHD 6.1, DTS HD 6.1, Dolby Digital Surround EX 6.1 и DTS-ES 6.1. Из бонусов стоит отметить трейлеры грядущей картины Мамору Осии The Sky Crawlers, которые впервые публикуются в HD. Наконец, как часто бывает с релизами фильмов этого режиссера, на диске записаны и японские, и англоязычные субтитры, что делает его привлекательным и за пределами Страны высокочеткого телевидения.



Сверху: Бассет – любимая порода Мамору Осии, и он, пользуясь служебным положением, пихает этих ушастых зануд чуть ли не во все свои фильмы.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Rosario + Vampire
Создатель:
Акихиса Икэда
Первая публикация:
2004 год, журнал Monthly Shonen Jump
Наша оценка:
для фанатов

Rosario + Vampire

«Сам дурак, и манга у тебя дурацкая» – вот что мы бы сказали аниме–сериалу Rosario + Vampire, если бы в этом была хоть какая-то польза. Коротенькая экранизация прошла на телевидении в период с января по март, на октябрь-декабрь запланировано продолжение. Если помните, говоря об аниме Rosario + Vampire, мы подчеркнули единственную особенность: женские трусики появлялись в кадре с частотой 0,017 герц (проще говоря, один раз в минуту). Благо, сюжет располагает: молодой балбес попадает в школу для демонов, где ему на шею вешаются суккубы, вампирши, ведьмы и прочие несовершеннолетние красавицы. Удивительно, но манга Rosario + Vampire оказалась более пуританской, чем телесериал. Найти на страницах первого тома женские трусы не так-то просто (хотя возможно), да и в целом стиль рисования у Акихисы Икэды скорее назовешь романтическим, нежели откровенным и вызывающим. Сложно понять, чем такая скромность и посредственность привлекает читателя, однако публикация манги Rosario + Vampire продолжается по сей день.





ИНФОРМАЦИЯ

Название:
20th Century Boys
Создатель:
Наоки Урасава
Первая публикация:
2000 год, журнал Big Comic Spirits
Наша оценка:
можно читать

20th Century Boys

Зрителю аниме-сериалов Наоки Урасава известен как автор манги Monster, экранизированной в 2004 году. Получившийся телесериал – одно из редких серьезных детективных аниме, пожалуй, даже более серьезное (и оттого менее популярное), чем Death Note. Мангу 20th Century Boys Урасава начал рисовать параллельно с финалом Monster, словно задавшись целью – запутать сюжетные линии в еще более тугой узел. Главный герой, паренек Кендзи, влачит серое обывательское существование, вспоминая детские годы, пока не выясняется, что прошлое его и его приятелей каким–то чудовищным образом связано с установлением в Японии диктатуры таинственного «Друга». Неподражаемый сюжет захватывает полвека жизни героев. Их целью становится борьба против «Друга», который предпринимает необъяснимые и нелогичные действия... Манга 20th Century Boys нарисована сурово и просто, и от этого еще лучше убеждает читателя в реальности событий. Как и многие другие работы Урасавы, 20th Century Boys является выдающимся произведением, но рекомендовать ее всем и каждому мы остережемся: такие сверхсложные произведения – на любителя.





Игры

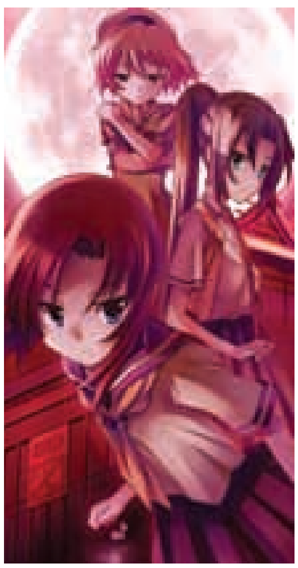
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Higurashi no Naku Koru ni Kizuna: Dai-Ichi-Kan – Tatari
Платформа:
Nintendo DS
Авторы:
Alchemist, 07th Expansion, Frontier Works
Дата релиза:
26 июня 2008 года



Higurashi no Naku Koru ni Kizuna: Dai-Ichi-Kan – Tatari

«Хигураси» изначально была любительской интерактивной новеллой для PC, и лишь потом, после огромного успеха, послужила основой для мрачного одноименного аниме-сериала. Higurashi no Naku Koru ni начинается как обычная романтическая комедия про одного мальчика и стайку забавных девочек, а потом, непредсказуемо и неожиданно, сходит с ума, заставляя героев хвататься за холодное оружие в надежде перерезать друг другу глотки. Есть мнение, что именно с PC-игры «Хигураси», вышедшей аж в 2002 году, пошла мода на подобные «двуличные» произведения. Сегодня круг замыкается, и Higurashi no Naku Koru ni снова становится игрой, но теперь для Nintendo DS. В основу здесь положен старый (нелинейный) сюжет. Во время игры нужно держать консоль вертикально: на левом экране она показывает иллюстрации, на правом – текст новеллы с кнопкой «далее». Время от времени вы можете выбрать действие главного героя, что заставит сюжет свернуть с проторенной дороги. Tatari («Проклятье») – лишь первая часть, всего на Nintendo DS будет выпущено четыре такие игры.







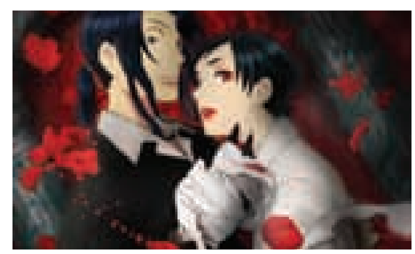
FAQ

Популярные вопросы об аниме

Сколько сейчас серий Evangelion?
Столько же, сколько и 12 лет назад: двадцать шесть серий.

Меня заинтересовала группа Orange Range. Расскажите о ней, пожалуйста.
Orange Range – рок-группа с Окинавы. Она была создана в 2001 году, но относительной известности достигла лишь несколько лет назад, когда подписала контракт с Sony Music. На данный момент у них выпущено пять альбомов и девятнадцать синглов. Их песни в аниме: третий эндинг Naruto (Viva Rock), первый опенинг сериала Bleach (* ~Asterisk~), а также первые опенинг и эндинг Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2 (O2 и Shiawase Neiro соответственно). Клип на O2 будет опубликован в следующем номере.

Будет ли продолжение Blood+? Писали ли вы об этом аниме?
На данный момент у нас никакой информации о продолжении нет. Мы еще не рассказывали об этом аниме на страницах рубрики, но обязательно сделаем это, когда Blood+ будет опубликован в России на DVD компанией «Мега-Аниме».



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Gaku.ru, Центр «Нихон Рюгаку»
Адрес:
http://www.gaku.ru
Язык:
русский

Gaku.ru, Центр «Нихон Рюгаку»

Поехать в Японию на учебу? Звучит заманчиво и пугающе: хочется быть уверенным в качестве и надежности учебного заведения. Проблемы русского студента решает сайт Gaku.ru, специально созданный для тех, кто хочет отправиться на учебу в Страну непонятных иероглифов. Вам предложат несколько школ на выбор, доступны курсы, рассчитанные как на несколько месяцев, так и на несколько лет. Ориентировочная стоимость обучения (включая проживание) – около тысячи долларов США в месяц. Сайт за годы работы прекрасно себя зарекомендовал, и учеба в Японии с его помощью стала как никогда доступной.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Геймер, моддер и платяной шкаф

Корпус Cooler Master HAF932

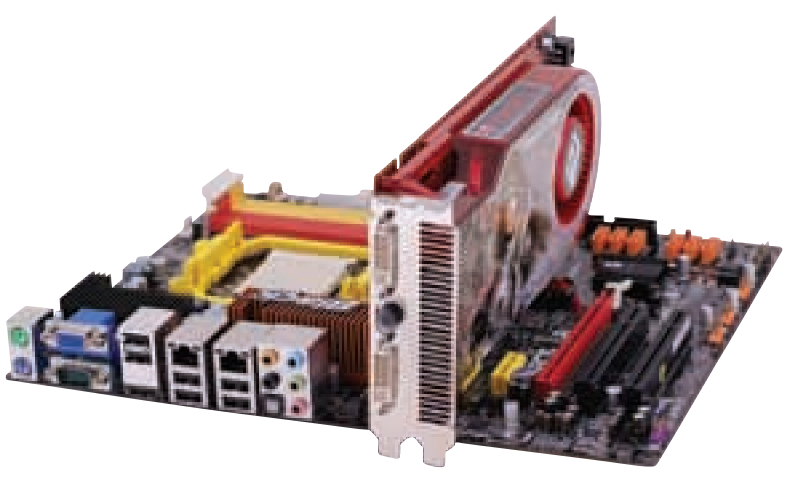
Матерым геймерам есть повод сделать апгрейд этой осенью: Cooler Master, компания, широко представленная на российском рынке, представила огромный корпус для настольных ПК – HAF 932. Форм-фактор этого монстра – Full Tower, иными словами, никаких ограничений по установке в него нет железа. Можно построить систему из трех громоздких видеокарт, снабдить это дело пятью жесткими дисками, не забыв установить самый мощный блок питания. Но главное здесь не количество, а все же качество. Корпус поддерживает водную систему охлаждения и имеет для этого необходимые крепления и отверстия. К примеру, чтобы долить жидкость в систему, нет необходимости тянуться к задней стенке, где установлен резервуар, – это можно сделать, отодвинув крышечку в верхней панели, там расположено окошко, соединенное трубками с резервуаром и всей системой охлаждения корпуса. Для тех, кто не готов пока доверить свою систему воде, приготовлены четыре вентилятора с регулируемой скоростью вращения. Не лишен корпус и многочисленных светодиодов, ламп подсветки и прочих атрибутов. Словом, настоящему оверклокеру и моддеру есть где разгуляться и чем занять свободное пространство громадного ящика Full Tower.

Осенняя коллекция

Серия дизайнерских мышей A4Tech G-Cube

Лето заканчивается для всех, но не для компании A4Tech. К хмурой осени нас ожидает целая линейка симпатичных мышек оригинального дизайна. В продажу поступит модель G-CUBE GLA-62R с корпусом белого цвета и расписанная золотыми красками в гавайском стиле. Не менее оригинальной выглядит G-CUBE GOP-20B, выполненная классической английской клеткой, которую часто можно встретить в одежде, но никак не среди компьютерных комплектующих. Стоит также отметить, что эта мышка имеет регулируемую длину USB-провода, что будет удобно владельцам ноутбуков. И наконец, третья мышь из серии – A4Tech G-CUBE GLBW-73SG с корпусом черного цвета и оригинальным рисунком. Она также имеет регулируемую длину провода и небольшой размер – нетрудно будет взять ее с собой в путешествие вместе с ноутбуком. Помимо всего прочего, колесо прокрутки имеет рифленую поверхность, исключающую случайное проскальзывание. В качестве дополнительной опции выступает кнопка двойного нажатия – весьма небесполезная функция.





Основательный подход

Материнская плата ECS A790GXM-A Black Series

Оригинальную материнскую плату планирует выпустить компания Elitegroup. Модель ECS A790GXM-A Black Series построена на базе чипсета AMD 790GX, поддерживает все без исключения процессоры AMD для AM2 и AM2+. Стабильную работу и повышенный ресурс обеспечивают твердотельные конденсаторы с пятифазной системой питания. Несмотря на то что материнка позиционируется как решение для экстремальных геймеров, она оснащена интегрированным графическим адаптером ATI Radeon HD 3300 – не самая слабая, скажем, видеоплата. Но и до современных продуктов ATI и NVIDIA ей далеко. Так что не совсем понятно, зачем на плате такого уровня интегрированное видео. Тем, кому не хватит этого видеоадаптера, доступны два разъема PCI-Express X16, при этом поддерживается технология CrossFire. Для увеличения производительности системы предлагается фирменная утилита ECS M.I.B., имеющая функцию автоматического разгона и позволяющая управлять всеми основными параметрами системы: напряжением и частотой процессора, системной шины, памяти и многим другим.

С ног на голову

Видеокарта Leadtek WinFast PX9800 GTS Fanpipe

На свежем графическом процессоре NVIDIA GeForce 9800 GT появляется все больше и больше видеоплат. Очередная новинка – модель с оригинальной системой охлаждения WinFast PX9800 GT S-Fanpipe. Как видно на фото, кулер установлен не в задней части платы, а в передней, той, что находится ближе к стенке корпуса. Компания сообщает, что оригинальная форма теплопроводных трубок и иное размещение вентилятора позволили снизить скорость его вращения, уменьшив таким образом уровень шума. Этим словам вполне можно верить: видеоплата GeForce 9800 GT и так не слишком горячая даже в разогнанных вариантах, а стандартные версии и вовсе отказываются заметно нагреваться. В остальном это типичная GeForce 9800 GT, процессор работает на частоте 600 МГц, а память GDDR3 – на 900 МГц. Неплохое решение для тех, кто ценит комфорт в работе. Ориентировочная розничная цена WinFast PX9800 GT S-Fanpipe – 250 долларов.





Двойной удар

Видеокарта ATI Radeon HD 4870 X2

Порадовав поклонников видеокартами среднего уровня – ATI Radeon HD 4850 и Radeon HD 4870, AMD выкатывает со стапелей настоящего монстра – двухпроцессорную модель ATI Radeon HD 4870 X2. Графический адаптер оснащен 2 ГГб сверхскоростной памяти GDDR5, работающей на частоте 3.6 ГГц. Сам процессор трудится на 750 МГц. Суммарная производительность видеоплаты – 2.4 Терафлоп. Энергопотребление монстра – 285 Вт. Вот и отличный повод купить блок питания помощнее. Правда, такие потребности в питании бывают только при пиковой загрузке процессоров, а судя по вычислительным мощностям, заставить нагреться эту плату будет не так-то просто, поможет разве что Crysis, запущенная на самых максимальных настройках. Розничная цена платы ожидается на уровне 550 долларов – это недорого, учитывая быстрое падение стоимости видеокарт. Помимо ATI Radeon HD 4870 X2 AMD анонсировала двухпроцессорную карту среднего уровня ATI RAdeon HD 4850 X2. Ее процессоры работают на частоте 625 МГц, GDDR3-память – на 2 ГГц. Максимальное энергопотребление составляет 230 Вт. В рознице сия интересная плата ожидается по цене менее 400 долларов. При этом существует возможность объединить две платы – как Radeon HD 4870 X2, так и Radeon HD 4850 X2 – в режиме Crossfire. Данное решение может стать мощным ответом NVIDIA SLI, которая поддерживает работу трех графических адаптеров одновременно. В любом случае нас ждет горячая осень, так как NVIDIA найдет, чем ответить ярким новинкам AMD.

USB взрывает мир

Стандарт USB 3.0

В скором времени ожидается анонс нового стандарта интерфейса USB – версии 3.0. Маленькая цифра в названии значит для нас, рядовых пользователей, очень много: с увеличением скорости работы появятся десятки новых устройств, многие привычные комплектующие могут перейти в режим работы посредством USB-порта и так далее. По факту ожидается десятикратный рост пропускной способности. Если сегодняшний максимум для USB 2.0 – это 60 Мбайт в секунду, то USB 3.0 обещает уже 600 Мбайт в секунду. Если порт нового стандарта заработает хотя бы в половину своей мощности, этого будет достаточно для беспроблемного функционирования самых быстрых внешних накопителей, ускорит работу мощных принтеров и сканеров, любой другой компьютерной периферии. С увеличением емкости флеш-памяти привычные нам флешки станут еще более популярными. Ведь здорово за какую-то пару секунд скинуть несколько фильмов или игр на компактный носитель и взять их с собой! Как и в случае с предыдущими версиями USB, все устройства смогут работать – в системах как с USB 3.0, так и с USB 2.0 – без необходимости установки каких-либо драйверов. Единственное различие будет в скорости.





Дэвид Блейн помог Logitech?

Logitech V550 Nano

Оригинальным способом решила упростить жизнь владельцев ноутбуков компания Logitech. Ее новая мышка V550 Nano легко прилипает к поверхности ноутбука. Это весьма удобно, так как при переноске мобильного ПК постоянно возникает вопрос: куда девать мышь? Конечно, никакой уличной магии здесь нет – на задней части мыши есть небольшая клипса, за счет которой устройство и держится на любой поверхности. Другая интересная особенность новинки – крайне миниатюрный передатчик. Будучи вставленным в USB-порт, он выступает из корпуса всего на 8 мм, то есть практически незаметен, его можно постоянно держать в ноутбуке. Сама мышка работает на лазерной технологии, что повышает точность и скорость ее работы. Ожидается появление в продаже нескольких моделей – в сером или серебристом дизайне, с полосами разного цвета. Ориентировочная розничная цена – примерно 65 долларов. В принципе это даже немного для качественной лазерной беспроводной мыши с оригинальным дизайном.



ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Focal-JMLab Chorus 714 V
- Jamo E 770
- Klipsch RF 52
- Wharfedale Diamond 9.6

Всем на пол!

Обзор напольных акустических систем



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Этот тест мы решили посвятить серьезным акустическим системам. Конечно, были заданы некоторые ценовые рамки – мы отбирали комплекты по цене не выше полутора тысяч долларов. В первую очередь по той причине, что акустику этого класса можно спокойно подключить к телевизору, DVD-плееру или консоли, не покупая слишком дорогой усилитель. Подсоединить можно и акустику, стоящую намного дороже, но без постройки соответствующего уровня домашнего кинотеатра это смысла не имеет. Поэтому мы не стали углубляться в тему мощных моделей усилителей, профессиональных проводов и другого дополнительного оборудования. В данном тесте собраны достойные комплекты для ценителей звука. Все без исключения комплекты – двухканальные, сколь-нибудь достойных напольных 5.1-канальных динамиков за эти деньги практически не существует. Зато здесь не будет проигравших – откровенно неудачных вариантов нам встретить также не удалось.



Wharfedale Diamond 9.6

В колонках использовано немало оригинальных технических решений. Пусть это не эксклюзив, зато протестированная нами Wharfedale Diamond 9.6 – полноценные трехполосные динамики. Это комплект с универсальным качеством звука: мы специально прослушали на нем весь спектр современной и старой музыки: классический рок сменялся французским шансоном, а старый американский хип-хоп переходил в бодрую музыку поп-звезды Anastacia. Особенно комфортно слушать именно качественную, яркую попсу – Shakira буквально пела у нас в комнате, а E-Type использовали все частотные возможности акустики. Поклонникам старой и новой танцевальной музыки стоит объединиться – этот комплект без проблем отыграет как хит 80-х, так и свежую новинку. Здесь нет какой-то своей изюминки, как в Jamo, но это и не ставилось целью, особенно если почитать введение к описанию этого комплекта. В звучании Wharfedale Diamond 9.6 критически трудно отыскать фальшь. Хотя и понимаешь, что слышишь отнюдь не идеальные проигрыши, упрекнуть производителя не в чем. Можно поставить на полную громкость Le Grand, и голландский диджей прекрасно исполнит свои хиты последних лет, оставив стекла живыми, а соседей – спящими. Black Sabath не отойдут от своего стиля, а Enya будет петь своим мягким приятным голосом. Несмотря на чбританское происхождение, акустика по-немецки педантична, исключительно корректна и правильна в отношениях с музыкой. Это отличный универсал, безусловно, стоящий своих денег.

+ универсальный звук, акустика честно и чисто воспроизводит любые стили музыки

– высокие частоты сливаются со средними не слишком четко

Focal-JMLab Chorus 714 V

Колонки достаточно велики – практически метр в высоту, но и весьма компактны – по 20–30 см в ширину и глубину. Дизайн корпуса удался: задние углы прямые, что позволяет поставить их у стенки. Зато спереди корпус расширяется к основанию, а защитная декоративная накладка выполнена в форме треугольника. В дизайне динамиков удачно сочетаются классический и hi-tech-стиль. Среднечастотные спикеры аккуратно вписаны в корпус, низкочастотный – находится на некотором удалении от них. Тем не менее компоновка классическая – нижняя часть свободна от акустики, все оборудование расположено вверху. Focal-JMLab Chorus 714 V стоят своих денег. Это одни из самых дорогих комплектов в тесте. Звучат колонки очень ясно. Чрезвычайно реалистично! Можно слушать классические рок-композиции, кантри-напевы, блюз и джаз. Акустика обыгрывает средние частоты такт за тактом, не пропуская ни мельчайшей детали, старые известные песни звучат совсем по-иному. Мы были удивлены: Deep Purple – Soldier of Fortune звучала как какой-нибудь ремикс. Да, кстати, прямо здесь хочется дать совет: при выборе акустики этого уровня и выше не стоит идти в салон, если последний раз ваши уши слушали какой-нибудь недорогой комплект компьютерных динамиков. Нельзя выбирать Lamborghini, основываясь на опыте вождения классических моделей ВАЗа. Лучше начать с прослушивания комплектов стоимостью 6–8 тысяч долларов, чтобы потом выбрать более доступное решение, сравнивая его с высшим классом. Но вернемся к Focal-JMLab. Серия Chorus представлена несколькими моделями, тестируемая – одна из самых доступных. Полноценная трехполосная версия, например Focal-JMLab Chorus 726 V, обойдется значительно дороже – почти в две тысячи долларов. Если звук низких частот для вас критически важен, определенно стоит рассмотреть эту модель. Протестированная же нами Focal-JMLab Chorus 714 V относится к классу 2.5-полосных моделей.

Резюмируя впечатления от акустики, хочется отметить основные достоинства комплекта: удачный и весьма эргономичный дизайн, классическое, проверенное временем расположение динамиков, стопроцентное звучание, соответствующее техническим характеристикам.



+ высочайшего качества средние и высокие частоты, крайне удачный переход звуков, минимум искажений

– наблюдаются некоторые провалы и небольшие искажения в низкочастотных композициях



+ **реально мощные, убойные звуки; ударные композиции заставят соседей посетить вашу квартиру**

– **скучноватый дизайн**

Jamo E 770

Скажем честно: внешний вид Jamo E 770 нас не поразил, не заставил рассматривать детали креплений, оформления динамиков. Зато звук удивил даже не чистотой – это можно сказать о многих комплектах такого класса, – а пустотой композиции. В ней нет ни грамма лишнего, мелодия звучит именно так, как была записана, как хотел исполнитель. Если не переигрывать с громкостью, то многие композиции, особенно классические, хочется слушать неоднократно, даже появится извращенное желание поставить замедленное воспроизведение. Каждый удар, отзвук, эхо слышны как отдельный элемент, но стоит отвлечься от этих мыслей – и картина соединяется в прекрасный, чистый звук, который хочется слушать часами.

Jamo E 770 определенно понравится любителям тяжелой музыки: среднечастотные динамики склонны отыгрывать достаточно низкие звуки, в чем им активно помогает полноценный низкочастотник. Акустика отлично справляется как с классическими композициями, так и с откровенно хулиганскими, будь то громкий панк-рок или электронный трэш-металл. Jamo не делает различий в стиле, честно обыгрывая любые мелодии спокойным, отчасти монотонным образом.

Классические композиции звучат ярко, излишне шумно, напористо, хотя, конечно, большей частью впечатление зависит от конкретно выбранного момента и исполнителя. Нам не очень понравились высокочастотные возможности акустики, вернее, в них явно встречаются пусть небольшие, но видимые ошибки. Однако нельзя сказать, что это портит впечатление, ведь дорогая акустика имеет свой характер, свои родовые особенности, поэтому переигранные высокие частоты можно отнести к своеобразию акустики Jamo. Тем более не будем забывать о стоимости: 800 долларов – это весьма скромно, особенно для динамиков со столь интересными техническими характеристиками и, главное, реальными возможностями.

Klipsch RF 52

Фирменный почерк акустических систем Klipsch – четкий звук даже на максимальной громкости. Для этого применяется немало запатентованных, крайне оригинальных технологий сборки корпуса и крепления динамиков, таких больше нигде не встретишь. Протестированный нами комплект Klipsch RF 52 сотрясал комнату, дрожали стекла, но мы так и не рискнули выкрутить мощность на максимум. Уже на трех четвертях от номинала было страшно, небольшая комната напоминала зал, в котором собрался оркестр из сотен музыкантов. Создавалось впечатление, что за 1100 долларов стоимости этого комплекта можно пригласить домой Metallica и Alice Cooper, и они нещадно раскрошат все хрупкое в вашей квартире своими ударными. Даже скромные The Door's меняют стиль, звуча из динамиков Klipsch. Более того, отдельные композиции The Beatles уверенно тянут в сторону хард-рока. Ужасно? Ни грамма, если вы любите звук таким, каким его любил Пол Клипш. Не стоит стесняться выкручивать на максимум регулятор громкости – акустика Klipcsh любит смелых, тех, кто не опасается громилу-соседа, ведь даже 70 процентов громкости комплекта Klipcsh RF 52 соберут у вашего порока примерно такой же процент жителей дома. Акустика легко метализирует даже самые безобидные проигрыши, легкие напевы и композиции. Классическая музыка? Да, если она была написана в середине прошлого века. Здесь в почете ударные, жесткие и мощные элементы. Исключительно нишевая, очень узкоспециализированная и до бесконечности профессиональная модель.



+ неискаженный звук практически на любой громкости, яркие глубокие проигрыши

– превосходство низких частот при небольшой громкости

Название	Focal-JMLab Chorus 714 V	Jamo E 770	Klipsch RF 52	Wharfedale Diamond 9.6
Мощность	90 Вт	150 Вт	100 Вт	40 Вт
Чувствительность	91 Дб	90 Дб	96 Дб	90 Дб
Сопротивление:	8 Ом	6 Ом	8 Ом	6 Ом
Частотный диапазон	52–28 кГц	35–20 кГц	34–23 кГц	28–24 кГц
Частота среза кроссовера	3000 Гц	150 Гц	1900 Гц	15000 Гц
Диаметр высокочастотного динамика	25 мм	25 мм	25 мм	25 мм
Материалы динамика:	сплав алюминия с магнием	сплав алюминия с магнием	сплав алюминия с магнием	сплав алюминия с магнием
Диаметр низкочастотного динамика	140 мм	165 мм	133 мм	200 мм, 50 мм
Материалы, внешний вид	стекловолокно	стекловолокно	стекловолокно	стекловолокно
Диаметр среднечастотного динамик	140 мм	165 мм	133 мм	200 мм
Корпус, материалы	дерево, пластик, металл	пластик, металл	дерево, пластик, металл	дерево, пластик, металл
Корпус, размеры:	900x210x295 мм	998x195x320 мм	955x172x362 мм	1080x247x331 мм
Корпус, цветовая гамма:	черный, серебристый	черный ясень, темная яблоня, светлая яблоня	черный, темная вишня	серебристый, бук, вишня, розовое дерево, черный
Вес:	16 кг	17 кг	17 кг	24 кг

Выводы

Как написано во вступлении, здесь невозможно найти победителей и проигравших. Низкая оценка ставится за недостатки, нехватку каких-то особенностей, явно завышенную цену или некачественную работу. Здесь этого быть не может по определению, многолетняя гарантия и авторитет производителей говорят сами за себя. Но при выборе акустики стоит быть ближе к реальности, трезво и тщательно оценивать собственные потребности. И самое главное – все же определиться с любимыми стилями. Практически все комплекты акустики этого класса имеют свой неповторимый почерк, они словно просят поставить ИХ любимую композицию. Если особенности колонок и ваши личные предпочтения расходятся – вы не расстроитесь, покупка все равно будет удачной, но почувствовать всю прелесть исполнения любимых композиций не удастся. В противовес вышесказанному мы хотим отдать «Выбор редакции» именно комплекту Wharfedale Diamond 9.6, который успешно сочетает в себе все достоинства акустики среднего класса, любезно проигрывая как тяжелые, так и игривые танцевальные мелодии. Универсал? Почему бы и нет, ведь многие из нас не ограничивают себя каким-либо одним стилем, предпочитая музыку по настроению. Но все же «Специальный приз» хочется отдать Klipsch RF 52. Купить мощные колонки не проблема. Но это не просто мощная акустика, она заточена именно под исполнение ударных композиций на максимальной громкости, без компромиссов. Мы не рекомендуем покупать эту модель, если в вашей квартире тонкие стены или злые соседи. Это вполне реальный фактор, слушать подобную акустику на минимальной громкости – как минимум неуважение к Полу Клипшу. Загородный дом станет идеальной базой для ценителя хард-рок или рок-н-ролла, поводом собрать коллекцию оригинальных записей и построить акустически защищенную комнату.

Zotac GeForce 9800GT AMP! Edition

Не так давно NVIDIA отхватила приличный кусок рынка видеокарт среднего класса. Помогла ей в этом модель GeForce 8800 GT, которая сочетала в себе небольшую стоимость и высокую производительность, сравнимую с флагманскими решениями. С тех пор немало воды утекло: появились модели GeForce 9800 GTX, а также инновационное поколение графических адаптеров NVIDIA GT200. Совсем недавно компания решила опять освежить свои решения среднего уровня – и представила интересную видеоплату GeForce 9800GT.


ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Маркетологи предвидят волну популярности недорогой и шустрой карточки, поэтому часть плат будет основана на процессоре G92. Это тот самый чип, что использовался в GeForce 8800 GT! Однако другая часть плат поступит в продажу уже на процессоре G92b, отличающемся более совершенным техпроцессом – 55 нм против 65 нм у G92. В первую очередь это повлияет на максимальные рабочие частоты и тепловыделение чипа. У платы появится хороший разгонный потенциал. С последним в принципе вопросов не возникает: как GeForce 8800 GT, так и GeForce 9800 GT весьма «холодные» карточки. Даже в жестких режимах их температура редко поднимается выше 55–60 градусов, что также доказали наши тесты. А вот с частотами не все так просто. По номиналу процессор в GeForce 9800 GT работает на частоте 600 МГц, но в продаже встречаются совершенно разные платы:
650, 660, 700 МГц. Собственно, показатели доставшейся нам значительно превышали номинальные значения: чип был тактирован на 700 МГц, а память GDDR3 – на 1000 МГц против 900 МГц номинала. При всем этом под системой охлаждения обнаружился старый добрый процессор G92, ничем не отличающийся от того, что установлен в GeForce 8800 GT. Даже маркировки совпали. Возникают вопросы: стоит ли платить за GeForce 9800 GT и что нас ожидает в ближайшем будущем? Первые тесты показали результаты практически идентичные результатам обычной GeForce 8800 GT от XFX. Чтобы платы не были одинаковыми, производители, в том числе Zotac, устанавливают более скоростную память, хотя нельзя сказать, что она действительно быстрее. Правда и лишние 200–250 МГц вполне могут дать небольшой прирост в играх.

С GeForce 8800 GT в наших тестах новинка выступила практически на равных в 3DMark – это вполне ожидаемо, нащелкать больше кадров в секунду GeForce 9800 GT не смогла. Зато в Crysis, которая еще требовательнее и еще больше использует все современные возможности видеокарт, она «привезла» своему предшественнику GeForce 8800 GT целых шесть кадров. Для работы в столь тяжелом режиме это ощутимый прирост. Трудно сказать, за счет чего GeForce 9800 GT выиграла, вполне вероятно, что именно благодаря скоростной памяти, которая является сдерживающим барьером для скоростного чипа G92. А вот в Unreal Tournament 3, куда более лояльной к вычислительным мощностям графического адаптера, все стабильно: минимальный прирост в два кадра, но и процесс облета карты в этой игре совсем не сильно нагружает графическую подсистему компьютера.
А что скажут конкуренты? Ближайший соперник – ATI Radeon HD 4850 стоит практически тех же денег (с разницей в десяток долларов). Но и тут не скажешь, что она кладет GeForce 9800 GT на лопатки. Где-то выигрывает, где-то упускает лидирующую позицию. Однако у ATI есть козырь: грядущая модификация ATI Radeon HD 4850 с высокоскоростной памятью GDDR5, которая значительно увеличит производительность. Козырь NVIDIA – GeForce 9800 GT на новой ревизии чипа, произведенной по 55-нанометровому техническому процессу. Это позволит ощутимо прибавить в частоте процессора, что также скажется на количестве кадров в секунду. Единственная проблема – непонятно, как рядовые пользователи будут отличать новые карточки от старых. Производители уже сейчас вносят путаницу, анонсируя модели с совершенно разными частотами процессора.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Материнская плата:
ASUS P5Q Deluxe
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
Блок питания:
850 Вт, ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows XP Professional SP2
Драйверы:
NVIDIA ForceWare 177.41, AMD Catalyst 8.4



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование графического чипа
NVIDIA G92 (GeForce 9800 GT) (G92b в будущем)
Частота графического чипа
700 МГц
Частота шейдерного блока
1500 МГц
Частота подсистемы памяти
1000 МГц
Ширина шины памяти
256 бит
Тип памяти
GDDR3
Объем памяти
512 Мбайт
Число унифицированных процессоров
112
Поддерживаемая шейдерная модель
4.0
Интерфейс подключения
PCI-Express 2.0
Техпроцесс
65 нм (55 нм в будущем)

\+ быстрая видеокарта за хорошую цену

– тонкий дизайн, эффективная система охлаждения

Название	Zotac GeForce 9800GT	NVIDIA GeForce 9800GTX	NVIDIA GeForce 8800GT	AMD Radeon HD 4850
3DMark'06, 1280x1024	11686	12056	11893	12942
UT 3, 1280x1024 High Detail	136	131.26	134.2	122.59
Crysis, High Detail, 1280x1024	42.89	37.25	36.24	46.12

Выводы

Сама плата Zotac GeForce 9800GT AMP! Edition нам очень понравилась. Ребята немного превысили штатные частоты, чуть модифицировали систему охлаждения, в результате чего плата практически не нагревается. Единственное нарекание – слишком малый вертикальный ход кулера: от нечаянного касания его может зажать и он перестанет вращаться. Так что при сборке системы стоит быть предельно аккуратным, чтобы в систему охлаждения не попал какой-нибудь провод или шлейф. Зато плата практически бесшумна благодаря тому, что кулер работает на минимальном количестве оборотов вминуту:: 500–650. В будущем мы обязательно познакомим вас с развитием линейки GeForce 9800 GT и поможем сделать правильный выбор, так как количество модификаций этой карты уже превзошло самые смелые ожидания.

Музыкальные шкатулки

Creative GigaWorks T40

Очередной комплект акустики от Creative дополняет линейку двухканальных систем среднего уровня. В последнее время они становятся все более популярными. Дома многие предпочитают смотреть кино и слушать музыку на качественных многоканальных системах, подключенных к телевизору. При этом нет смысла покупать аналогичную систему для домашнего ПК или ноутбука, но и слушать писк встроенных спикеров тоже не вариант. Компактная, но весьма качественная система из двух динамиков – отличный компромисс.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Первое впечатление от колонок исключительно положительное. Умеет Creative выбирать материалы, да и с дизайном у них все в порядке. Если внешний вид – субъективный фактор, то качество сборки и, самое главное, материалы, из которых собрана колонка, крайне важны. Задняя часть корпуса GigaWorks T40 сделана из толстого пластика с закругленными краями, стенки не вибрируют, не издают лишних звуков. В нижней части есть отверстие для крепления динамиков на стену. В комплекте также поставляются очень удобные подставки, чтобы можно было не только повесить колонки, но и направить их в нужную сторону. Передняя панель выполнена из дерева, хотя на первый взгляд это незаметно – отвлекает серьезный слой лака и нетрадиционный графитовый цвет. Тем не менее за внешние данные и качество сборки комплект однозначно получает твердую пятерку. При желании колонки можно поставить на стойки.

С подключением и настройкой все предельно просто: на одной из колонок есть регулятор громкости, басов и тембра. Также здесь имеется выход на наушники. На задней панели расположен выключатель питания, разъем для подключения второй колонки, источника звука (плеер, компьютер, ноутбук, DVD-проигрыватель), штекер питания, выход на док-станцию. Последняя опция будет полезна владельцам iPod: Creative предлагает внешнюю док-станцию X-30, которая подходит ко всем фирменным комплектам акустики, к ней прилагается также пульт дистанционного управления. Соответственно при желании GigaWorks T40 можно дооснастить этим неплохим аксессуаром. В общем и целом интерфейс колонок весьма приятный, все необходимое есть.

Конфигурация акустики довольно проста: в верхней части корпуса расположен среднечастотный динамик, чуть ниже – низкочастотный и в самом низу снова идет среднечастотный. Сабвуфера, разумеется, нет, но есть фирменная технология BasXPort, призванная компенсировать его отсутствие.

Звучат колонки соответственно своему классу: средние и низкие частоты четко разделены, классические или танцевальные мелодии удаются им особенно хорошо. Правильная рок- музыка также не расстроит покупателя GigaWorks, чего нельзя сказать о поклонниках D'n'B-стиля: все же по низким частотам акустика серьезно проигрывает 2.1-комплектам. Тем не менее, если не увлекаться тяжелыми композициями на высокой громкости, отсутствие сабвуфера становится практически незаметным. В играх и фильмах все совсем хорошо: мелкие, звонкие проигрыши акустика отрабатывает на отлично, искажений практически не наблюдается. Человеческая речь звучит естественно, а взрывы и крики монстров немного пугают. Несмотря на явную склонность акустики к высоким частотам, даже самые попсовые композиции не вызывают писка и неприятных звуков – весьма нередкое явление у недорогих двухканальных комплектов акустики. Да и пресловутые D'n'B-проигрыши звучат отнюдь не искаженно, им лишь не хватает должной для этого направления глубины.

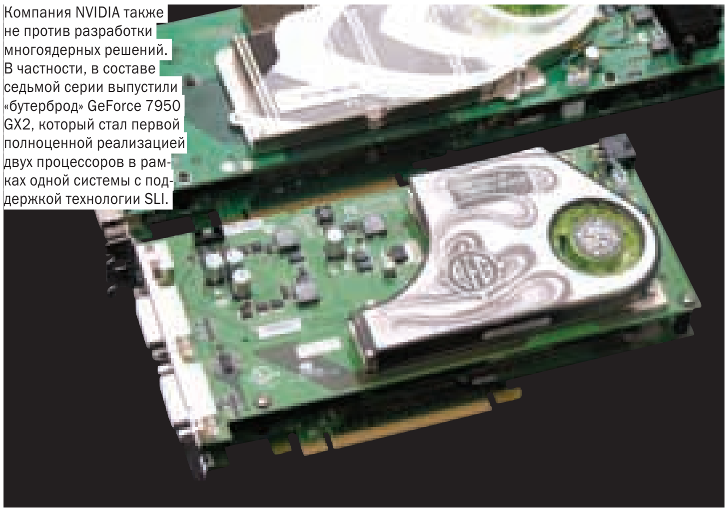
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Формат комплекта	2.0
Мощность сателлитов	2x 75 Вт
Диапазон частот	50 Гц – 20 КГц
Количество полос	2
Размеры комплекта	88x315x165 мм



Выводы

Колонки GigaWorks T40 полностью отвечают своему классу: лучше всего они подойдут активным игрокам или для подключения к DVD-плееру. Тем, кто не гонится за трехмерным звуком и не хочет заниматься крепежами многочисленных динамиков, поиском места для сабвуфера и прочими монтажными работами. Средняя стоимость комплекта в российской рознице составляет примерно 160 долларов – многовато, если судить исключительно по характеристикам. Следует принять во внимание грамотное расположение и тип динамиков, высококачественные материалы и отличное качество сборки – тогда все становится на свои места и цена более чем оправдывается.



Компания NVIDIA также не против разработки многоядерных решений. В частности, в составе седьмой серии выпустили «бутерброд» GeForce 7950 GX2, который стал первой полноценной реализацией двух процессоров в рамках одной системы с поддержкой технологии SLI.



Два графических процессора видеокарты AMD Radeon HD 3870 X2 соединяются так же, как и две графические платы по отдельности, – с помощью специального моста-коммутатора. Только в данном случае он встроен в само устройство.

Технологии двойного действия

Как работают двухъядерные видеокарты

Самое главное для игр – это видеокарта. Другие элементы компьютера являются лишь ограничителями ее возможностей. Если с графикой все в порядке, то об остальном можно не слишком беспокоиться. Жажда к повышению эффективности заставляет пользователей искать новые методы получения заветных FPS, пусть и не с наименьшими затратами.



ТЕКСТ
Евгений Попов

В свое время производители не отказались от многообещающих опций Crossfire и SLI, и сегодня мы можем наблюдать очередную реинкарнацию технологий поддержки нескольких видеочипов. Однако использование пары видеокарт приводит к некоторым сложностям. Повышенный температурный режим, проблемы с программным обеспечением, нехватка физического пространства – все это заставляет искать новые методы реализации множественной работы GPU. Нередко производители устанавливали одновременно два чипа на плате. Таким образом достигается более высокий уровень производительности без установки в систему дополнительной платы. Обработка 3D-графики – это тип задач, которые делятся на несколько частей. Большим разделением процесса достигается повышенный уровень производительности. Фактическим ограничением можно считать размер самого кристалла. На уменьшение техпроцесса и увеличение количества транзисторов направлены разработки всех чипмейкеров. Ведь чем больше вычислительных блоков размещено на одном кристалле, тем большая параллелизация достигается в процессе вычислений. Чтобы осуществить резкий скачок без перехода на новый техпроцесс, производители используют несколько чипов. Такой подход позволяет легко разделять задачи и привязывать их в ходе обработки к конкретным чипам. При этом ограничивается количество циклов обмена данными между графическими процессорами.

Как это было

Многие любители компьютерных технологий знают, что разработка полипроцессорных плат началась не пять лет назад. Уже не существующая компания 3DFX, легендарный производитель графических акселераторов, реализовала подобную систему. В частности, платы Voodoo 2 можно было объединять между собой через SLI (Scan Line Interleave) – тот самый интерфейс, который использует сегодня NVIDIA. Платы устанавливались рядом, в свободные порты PCI. Технология использовала черезстрочный рендеринг. То есть одна из плат занималась растеризацией четных строчек, вторая карта брала на себя нечетные. Продвижению технологии поспособствовала компания Quantum 3D, которая умудрилась интегрировать два чипа Voodoo 2 в одну плату. Такой подход позволил связывать между собой двухпроцессорные варианты специальными платами-переходниками вплоть до двухпроцессорного подхода. Выглядела система очень габаритно, но результат несравним с существующими вариантами. Текущие платы гораздо больше в длину, но не такие широкие. После интеграции интерфейса AGP решения на нескольких платах стали невозможными. Порт AGP на системной плате был один. Тем не менее уже тогда стали появляться первые прототипы сегодняшних двухпроцессорных плат. В частности, настоящей бомбой стала ATI Rage Fury MAXX от молодой компании, которая только-только набирала обороты и обрастала патентами.
В качестве конкурента устройства можно считать Voodoo 5 5000 от незабвенной 3DFX. Это было последнее полноценное устройство от данной компании. Еще одна многопроцессорная версия Voodoo 6000 принадлежала уже Quantum 3D, после чего разработка мультипроцессорных видеоподсистем была на время приостановлена. Такие решения нашли свое место в первую очередь в области профессиональной, пока не стали вновь использоваться в игровых компьютерах, хотя даже стационарные игровые автоматы были носителями графики с несколькими ядрами.

Технология AMD X2

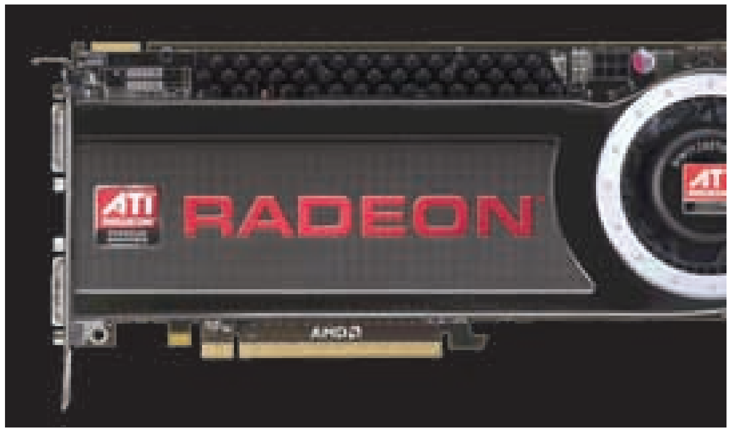
Мы достаточно много рассказывали о решениях NVIDIA,поэтому сейчас хотелось бы сосредоточить свое внимание на продуктах AMD. Если взять для примера видеокарту AMD Radeon HD 3870 X2, то технически ее можно рассматривать как систему с поддержкой технологии CrossFire из двух идентичных плат. Для соединения двух чипов на карту интегрирован мост PCI-Express 1.1. Работают они через типовую двунаправленную шину, которая обладает 16 линиями с пропускной способностью 8 Гбайт/с. Тем не менее время доступа не сильно снижено по сравнению с тем же классическим типом соединения. Очевидный плюс: такой видеокарте не требуется специализированный чипсет, поддерживающий работу двух устройств. Это основное преимущество текущих решений.
Не так давно состоялась презентация компании AMD, где средствам массовой информации была представлена новая графическая плата – AMD Radeon HD 4870 X2 на базе двух ядер RV770. Также анонсировали подобный адаптер с дуальной системой ГП из той же серии, а именно AMD Radeon HD 4850 X2. Конкретно о характеристиках устройства мы здесь говорить не будем – это тема для обсуждения в рамках изучения конкретного устройства.
Нас интересует непосредственно система взаимодействия графических чипов между собой. Упомянем только, что в представленных платах используются чипы, изготовленные по 55-нанометровой технологии. Энергопотребление

AMD Radeon HD 4850 X2 составляет 270 Вт – не так плохо, как могло бы быть. Сами процессоры коммутируют между собой через специальную мостовую микросхему, которая выполняет роль коммутатора. Мост отличается реализацией интерфейса PCI-Express второго поколения. В аналогичной плате прошлого поколения мост использовал первое поколение интерфейса. Если ранее теоретическая пропускная способность моста была на уровне 6.8 Гбайт, то сегодня та же коммутационная схема способна выдерживать скорость до 21 Гбайт. Достичь таких цифр удалось не только средствами второго поколения интерфейса PCI-E. Сказать спасибо следует дополнительной шине Sideport, которая способна передавать информацию в двух направлениях. Каждая линия дает 5 Гб/с. Эта дополнительная шина связывает схемы напрямую, что позволяет значительно повысить скорость вычислений. Естественно, сама плата поддерживает уже известную нам технологию AMD CrossfireX. Такой подход позволяет использовать сразу две AMD Radeon HD 4850 X2 на одной материнской плате. На реализацию подобной схемы инженеров AMD сподвигло очевидное превосходство конкурента на рынке. До сих пор у AMD не было достойного представителя высокопроизводительного сегмента, так что AMD Radeon HD 4850 X2 позиционируется как прямой конкурент NVIDIA GeForce GTX 280.

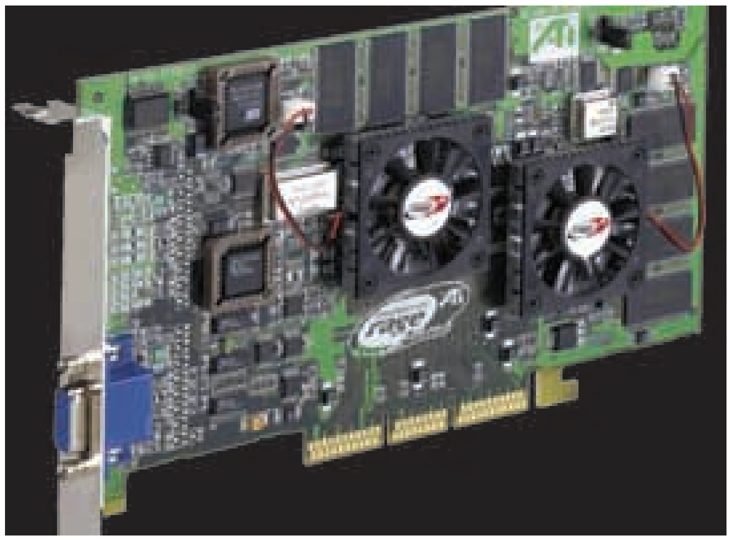
Проблемы

Казалось бы, плата работает без использования пресловутой AMD CrossfireX, а значит, проблемы с работой и установкой должны быть ликвидированы. Но не все так просто. Дело не в технологиях, а в реализации программного обеспечения. От аппаратной части, конечно, зависит многое, однако не менее важным элементом для корректной работы являются драйверы. В процессе работы с AMD Radeon HD 3870 X2, прямым предшественником четвертой по счету линейки X2-решений от AMD, мы столкнулись с большим количеством трудностей. Для запуска каждого теста были необходимы так называемые пляски с бубном. Вроде бы все должно работать как надо, все помехи устранены, но система упорно не хочет функционировать корректно. Отказ загрузки, мерцание экрана, невозможность установки драйверов – это только основные проблемы, с которыми может столкнуться пользователь. Посему не рекомендуем сразу после анонса бежать в магазин. Стоит дождаться нескольких обновлений ПО и тогда уже принимать решение о покупке. Это не лучший вариант, но так можно избежать многих неприятностей.

Использование нескольких графических процессоров в одной системе схоже с ситуацией, когда для облегчения боли пациента врач вводит морфий. Если есть крайняя нужда в повышенной производительности – пара чипов поднимут эффективность. Но до сих пор не было придумано ничего лучше унимодальной подсистемы, использующей лишь один процессор, являющийся мозговым центром платы. Разнообразные усложнения и ухищрения играют роль средства для быстрой победы в той гонке вооружений, которую ведут между собой чипмейкеры. Как показывает практика, пользователь имеет больше проблем с настройкой, нежели реального эффекта. Так что, на наш взгляд, следует немного подождать. Рано или поздно все мы будем играть в Crysis на максимальных настройках. **СИ**



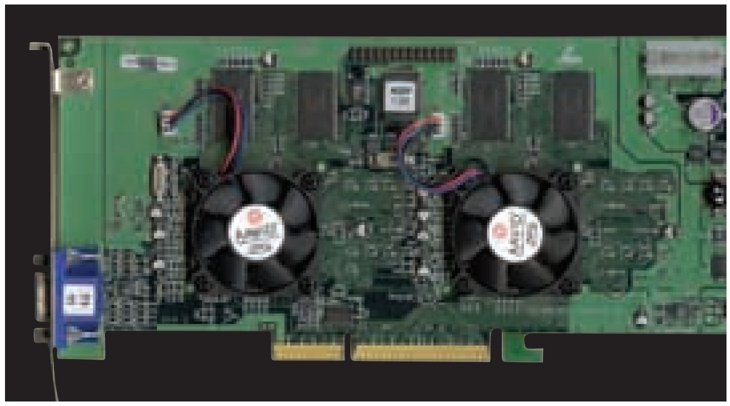
Слева: В последнее время компания NVIDIA находится в положении лидера. Все наиболее производительные устройства на базе одного чипа принадлежат этой марке. Чтобы как-то переломить ситуацию, AMD пошла на реализацию систем на базе двух ГП в рамках одной платы.



Слева: У нынешних геймеров вряд ли вызовет какие-либо эмоции видеоплата ATI Rage Fury MAXX. Когда-то, на заре игровых технологий, она была мечтой каждого подростка, а Quake 3 оказывалась серьезной нагрузкой для любого компьютера.



Сверху: Непосредственно выпуском видеокарты Voodoo 6000 занималась дочерняя компания 3DFX под названием Quantum 3D. Следует обратить внимание, что плата использует одновременно четыре графических процессора. Столь интересного решения в рамках текущих моделей вряд ли стоит ожидать, если учесть уровень тепловыделения.



Сверху: Последняя фактическая видеокарта от компании 3DFX получила название Voodoo 5 5000. Эта двухпроцессорная плата использует технологию SLI для соединения чипов между собой. Каждый чип VSA-100 работает на частоте 166 МГц и использует 32 Мбайт собственной памяти.

Словарь

ПРОГРАММНЫЙ ПАРАЛЛЕЛИЗМ – свойство, которое позволяет выполнять различные операции в рамках единой задачи на раздельных компонентах системы. Параллелизм применим к компьютерной графике, когда два графических процессора занимаются обработкой одного кадра и при этом выполняют раздельные задачи.

3DFX INTERACTIVE – один из ведущих разработчиков графических решений прошлого века. Принимала непосредственное участие в проектировании и аппаратном обеспечении консоли Sega Dreamcast. Обанкротилась в 2002 году, но продолжила существование в составе компании NVIDIA. Многие разработки талантливых инженеров 3DFX до сих пор используются, в частности технология SLI, которую активно взяла в оборот NVIDIA.

QUANTUM 3D – ведомая компания, созданная в 1997 году в составе 3DFX Interactive и SGI для разработки и ведения инновационных проектов в области компьютерной графики. Принимала непосредственное участие в реализации мультипроцессорных видеосистем.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

«Страна Игр» рекомендует

King's Bounty. Легенда о рыцаре



Платформа:
PC
Жанр:
strategy/role-playing.fantasy
Зарубежный издатель:
Atari/Nobilis
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Katauri Interactive

Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Годполтора «Легенду» вспоминать будут точно.

Mass Effect



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.pc-style.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
«1С»/snowball.ru
Разработчик:
BioWare/Demiurge

«Гибрид полицейского и ведьмака» добрался и до персоналок. Хотя адаптированное управление более удобным не назовешь, да и графика стала лучше лишь технически, а не эстетически, магия (простите, «биотические способности») оригинала передалась и порту.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Kojima Productions

За что бы ни брались авторы MGS, они умудряются быть в числе лучших в мире и при этом всегда найдут способ удивить и восхитить игрока. Не ждите старого MGS в новом поколении. Это новая игра и совсем другой интерактивный фильм.

The World Ends With You



Платформа:
DS
Жанр:
role-playing.action/RPG
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix, Jupiter

The World Ends With You – игра абсолютно, на все сто процентов, японская – но не надо быть японцем, чтобы ее понять. К счастью – потому что теперь каждый из нас может познакомиться с этим RPG-феноменом современности.

Блогосфера

Письма

Комикс

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



В августе я ловил рыбу. Купил новую удочку, снасти, всякую разную периферию. Изучил современные методы ловли. Просидел для этого в сумме часов двадцать в Интернете. Распечатал карты. Разведал рыбные места в Московской области. Так что аккурат после сдачи этого номера я ухожу в отпуск – ловить рыбу, а потом жарить ее и есть. Последний вояж принес мне пару килограммов плотвы и подлещиков. И это прекрасно.

СТАТУС: Спящий Врен **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Soul Calibur IV

Артем «cg» Шорохов



Постоянно что-то происходит. Вместо Unreal Tournament редакция вдруг релаксирует за настольными играми. Журнал вдруг переходит на новый дизайн. Спейси-кун тайком переделывает весь видеообзор Soul Calibur IV, а Ubisoft вдруг отказывается продавать игру в России. И уж конечно не менее вдруг я вновь влюбляюсь в очаровательную Ванессу из едва живого KoF. И очень надеюсь, что «правило вдруга» доберется и до SNK. Перерисуйте спрайты для HD, сволочи!

СТАТУС: Этого не было! **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** «Каркассон», «Ниндзя Бургер»

Наталья Одинцова



С упоением играю в The World Ends With You для DS: прокачиваю все значки, разыскиваю призовых свинок и скупаю в промышленных масштабах шмотки для персонажей, чтобы подружиться с продавцами в магазинах. До сих пор так зацепить меня удавалось лишь выпускам сериала Megami Tensei, да и то раздобывать демонов в какой-то момент надоедало. А какая в The World Ends With You подходящая по антуражу музыка! И Сибуя, Сибуя как настоящая! Неописуемый восторг.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The World Ends With You

Сергей «TD» Цилюрик



Победно посетил ежегодное летнее мероприятие GBX.ru, поучаствовал в чемпионатах. Второе место по PSP-шному «Бомбермену» и «сеговскому» Ultimate Mortal Kombat 3, пятое – по Mario Kart DS, первое – по Super Smash Bros. Brawl и общеигровому квизу. В итоге – первое место среди всех участников. Жаль только, что не попал на состязание по Tetris DS – оно шло одновременно с турниром по SSBB. А SSBB – лучший файтинг в мире.

СТАТУС: Чемпион **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Fire Emblem DS

Илья Ченцов



Русский перевод Bionic Commando Rearmed называет раздвижную конечность Радда Спенсера странным термином «биорука». Странно, а вторая тогда какая же? Техно? Но в целом Женя Закиров прав – такие тексты переводом не испортишь... а уж игровую механику и подавно. Что ни говори, а брахиация у нас, хомо сапиенсов, в крови, и даже старые бурчалки вроде меня всегда рады попрыгать с ветки на ветку, между делом спасая мир.

СТАТУС: Биоредактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Bionic Commando Rearmed (PC)

Евгений Закиров



Случилось страшное: Xbox 360 показал красные огни и умер. Купить новый сразу не получилось, поэтому пришлось играть в Soul Calibur IV на PS3. Заодно посмотрел новую Siren – интересно, но уж очень неудобно скачивать каждую главу отдельно. PixelJunk Eden оказалась лучше, чем можно было представить про скриншотам и роликам, а вот Elefunk надежд не оправдал. Поиграть в SC IV онлайн удалось только один раз.

СТАТУС: Virtua fighter **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Soulcalibur IV, Siren: Blood Curse

Александр Солярский



Оказывается, современное компьютерное пиратство влияет не только на уровень продаж лицензионной продукции, но и на сроки выхода горячо любимого нами игрового контента. Стоило только новому «Сталкеру» отправиться в печать, как диск с игрой был украден с завода и размещен в торрентах. В результате, разработчики перенесли дату релиза на более ранний срок, чем утерли нос пиратам и порадовали поклонников. Такие вот контрмеры.

СТАТУС: Неизвестен **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Soul Calibur IV online

Денис «SpaceMan» Никишин



Был на днях на очередном «Кубке СИ». Хороший Кубок получился в этом году. Приятный. Одновременно здорово и плохо, что он проводился паралельно в пяти местах. Вроде как одного большого события не получилось, с другой стороны мы очень неплохо посидели в ТЦ «Капитолий». Поиграли с читателями, полазали по игровой зоне магазина, поболели за хорошего человека. Персонал магазина довольный, у участников блеск в глазах, ведущий позитивный был.

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil Remake

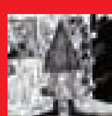
Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.



Блогосфера сменила облик, но не содержание. Впрочем, не совсем. Если первый пост действительно для рубрики весьма обычный, то второй – отнюдь. Чтобы понять его, нужно знать далеко не только Metal Gear Solid 4. Сможете ли вы распознать все те ссылки и аллюзии, которыми автор поста наполнил его?



Игровые сюжеты

fullscreenmoon

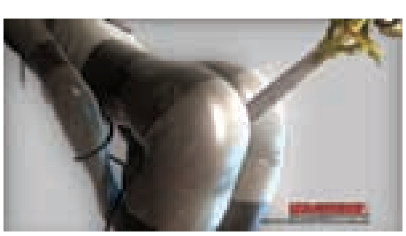
На последней E3 Миямото-сан с коллегами продемонстрировали публике Wii Music. Когда я увидел, как один из помощников Миямото начал залихватски играть на виртуальных ударных, меня это просто убило.

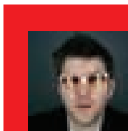
Удаление границ между музыкой и видеоиграми в такой мере я считаю полным over zeal'ом. Тут много о чём можно говорить: о классической школе игры, о постановке рук, ног, пальцев запястий, наконец, о нотной грамоте, слухе, чувстве ритма. Просто, со своей стороны, знаю, сколько нужно вкалывать, чтобы научиться играть и импровизировать на том, или ином музыкальном инструменте, а тут Nintendo предлагает нам готовый вариант из чудотабакерки.

Мне этот продукт показался каким-то предложением самообмана для людей неуверенных в своих музыкальных способностях: хочешь – таскай свой контрабас, или свои тарелки, барабаны, палочки на репетиции и пытайся сделать из себя человека, а хочешь – купи наш продукт – сиди дома, махай, нажимай да топай в своё удовольствие. Но будет ли это таким удовольствием?

Не верю я, что игра может передать человеку все спектры звука и радости, которые приносит живой музыкальный инструмент.

Интересно узнать: кого эта новость порадовала, а кого задела за живое? Что вы думаете о данном продукте?

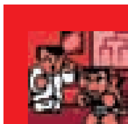




miksar

Миямото в интервью сказал, что когда он придумал концепцию уии мьюзик, то представлял, как в нее играют, например, в начальной школе. И он говорил о уии мьюзик как о мотивационном продукте (уии фит) – может кто-нибудь из этих детей, поиграв, захочет заняться музыкой всерьез.

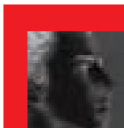
Пусть это видимо и худший продукт Нинтендо со времен вёчл боя (и худшая идея Миямото вообще), меня как-то больше поражает задротство в гитар хиро и рок бэнд. К уии мьюзик даже предъявляют претензии: в ней нет челленджа и соревновательного духа. Но зачем он там нужен? Она же специально и сделана для того, чтобы расслабиться. Другое дело, когда множество американских подростков десятками часов задрачивают пластиковые контроллеры на высших уровнях сложности.



ataehone

Думаю, что, мэйби, от него может быть больше пользы, чем вреда. Я, например, только после опыта в GH реально задумался о том, чтобы перестать мучать себе мозг и купить реальный инструмент – и сейчас с большим удовольствием осваиваю электрогитару. Мэйби, кто-то, в отличие от меня, наоборот, порешит, что гитара – это не его.

Хотя куда больше пользы было бы, если бы у нас уроки музыки давали детям возможность поэкспериментировать с музыкальными инструментами в том возрасте, когда можно выявить предрасположенности и интересы и удачно привить все или хотя бы некоторые надлежащие навыки. Чтобы дитя если и пихать в музыкалку, то не на то, что родителям нравится, а на то, на что ребятёнок способность имеет. Как-то так.



hitokiridesu

Ну ты странный… Я не понимаю связи между занятиями музыкой и играми. Игры – это отрывуха, и неважно, что они симулируют. 4 кнопки можно сделать, например, не на гитаре, а на палке или пластиковом блинчике. Но почему их не сделать на гитаре? Почему не дать игроку почувствовать хоть малые ассоциации с внешним миром?

Японцы продвигают активные развлечения и это круто. Я никогда не назову себя танцором, прыгая на DDR, или гитаристом, играя в ГитарХиро. Но тяга заняться тем и другим в реале у меня может и появиться. А может, и нет. Зато я не буду сидеть часами неподвижно и, скрючившись, отстреливать ботов в заученных локациях известной игры 1999 года…

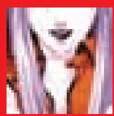
Движенье – жизнь, и японцы это понимают. Я с радостью буду молотить и данспады, и пластиковые кнопки гитары, и, шут его знает, – может, петь в караоке-микрофон. При этом я, может, и буду чувствовать себя РокСтар, но не более чем тогда и настолько, насколько чувствую себя беловолосым полудемоном с десятикилограммовым мечем за спиной, стреляющим с двух рук из тройного кульбита в воздухе.



«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Отныне «Уголок безвкусия» будет чуть менее повествовательным. Сейчас, например, вместо того чтобы рассказывать о том, что еще безвкусного придумал Интернет, мы это покажем. Так, на страницах этой «Блогосферы» вы можете найти несколько зарисовок на тему «Мечи все меняют к лучшему».





mgs4 script

dezig

Небольшое вступление для тех, уже приготовился возмущаться, рвать на себе волосы и готовить гневные комментарии.
Это не еще один пост, в котором доказывается, что MGS4 – это «провал года». Это впечатления человека, который вовремя прошел MGS, и который находит некоторые моменты MGS4 очень, очень, очень и очень, и очень, очень-очень смешными. Для каменных лиц (:|): чтобы хиханьки было. Фредерик и Полька из Eternal Sonata.

- Фредерик, мне хочется кое-что тебе показать. Только это кое-что в лесу. Ты не хочешь сходить со мной?
- А? Ты хочешь, чтобы я пошел с тобой в лес? Ночью?
- Ну да, это что-то можно увидеть только ночью.
- Окей, пойдем. Только я войду в тебя, чтобы экран не захламляли разные бегающие гусеницей человечки.
(уходят)
- Нет, Фредерик, мы не пойдем в лес этим путем.
- Почему?
- Потому что слишком поздно, чтобы выходить за ворота деревни.
- Да здесь и ворот-то нет…
- Все равно. Не могу же я пойти с взрослым дядькой поздно ночью за калитку? Вооо. Так что пойдем в лес. Это туда. Да, где птички. Туда, туда. Воо.
(в лесу)
- Смотри, вон там.
- Что там?
- Вон там, туда смотри. Видишь большую красную кнопку? Это кнопка вызова Очевидности.
- И что?
- Разве не очевидно, что ее надо нажать?
(нажимает кнопку)
- О.
- А.
- Полька, какая-то грудастая деваха в плотно облегающем костюме ползет ко мне. Она тянется ко мне рукой и говорит, чтобы я утолил ее голод.
- Да. Сейчас я тебе расскажу историю. Много лет назад на деревню этой девочки напали злые негры. Они сожгли деревню дотла. Всех жителей переубивали. Девочке чудом удалось спастись. Ее насиловали в камере пыток привидения, пока она вдруг не поняла, что привидений на самом деле не было.
- Полька, она повалила меня на землю и трется промежностью о мои колени.
(луч света сбивает
Очевидность с Фредерика)
- А?! Куда она делась.
- М?
- Куда делась Очевидность?
- Фредерик, ну ты как маленький. Парадокс! Темпоральный! Ой! Временной!
- Ммм. Мне кажется, из кустов на нас смотрит какой-то парень в бандане.
- Это Скорбь.
(из кустов вылезает парень в бандане)
- Привет.
- Привет.
- Кхеееее. Кто вы? Кхеее.
- Полька. А это Фредерик.
- Что?! Лалилулело?! Патриоты?! Кхееее. Слышь, ты. Кхееее.
- Кто это, Полька?
- Сейчас я расскажу тебе его историю. Давным давно на его деревню напали злые негры. Его мать, Еву, состарили, а отцу выкололи глаз. После этого его насиловали в камере пыток, пока он не понял, что камеры пыток не было, и что на самом деле его спас Ликвид.
(из кустов вылезает девка с широкими плечами и обосравшийся парень)
- Выходи за меня!
- Окей!
- Что, правда «окей»?
- Да, окей! Только чтобы с платьем и тортом!
(в кустах)
- Ой, Фредерик, что ты делаешь!
- Тут, похоже, у всех любовь и хэппи-энд, вот я и подумал – не обломаюсь с лоли.
- Но… я же больная!
- На всю голову.
- А ты любишь меня?
- До тошноты.
- Тогда ладно. Тогда можно.
(на лавочке за кустами)
- Добрый вечер! В эфире снова ваше любимое шоу «Оправдай Кодзиму». Итак, Хидео, кого вы пригласили сегодня?
- Добрый вечер. Это Томонобу Итагаки. Я пригласил Томонобу Итагаки. Томонобу Итагаки будет сегодня гостем, и я сейчас объясню, почему. Вы уверены, что ваши переводчики смогут это правильно перевести? Потому что сейчас я расскажу, зачем позвал Томонобу Итагаки. Итак, готовы? Я сейчас скажу. Вот-вот скажу уже. Все. Говорю. «Идея».
- Впечатляющее заявление!
- Томонобу Итагаки подкинул мне идею. Мы живем в современном мире, так? Ведь если бы он не был таковым, мы бы в нем не жили, правильно? Это было бы как бы нелогично, все точно говорю? Так вот. Я пообщался с Итагаки и понял, что люди купили PS3 не ради мощи, но ради фильмов. А фильмы мы все видели и много раз. А порнуху видели не все. И вот я решил, что было бы клево показывать жопы. И сиськи. И еще круто будет, если Раиден остановит Аутер Хейвен одной рукой и выживет.
(на стене появляется тень
Томонобу Итагаки)
- Привет.
- Привет.
- А где вы?
- А здесь.
- Почему тенью?
- Крутой.
- Джонни Браво?
- Джонни Сасаки.
- Сасаки Маки?
- Банана Ёсимото.

(Кодзима запускает руку себе в штаны)

- Вот смотрите, как это. У вас есть Wii, да? Ваша подружка забавляется, да? Вооо. Смотрите. В контроллерах PS3 есть гироскопы. Искусство создавать игры, поддерживающие функции гироскопов – это искусство. Это все равно что массировать свои яйца. Слишком долго – будут зудеть. Слишком мало – захочется вздрочнуть.
- О.о Итагаки-сан, как вы это прокомментируете?
- О.о Я не знаю этого человека.
- На самом деле вы не видели концовку настоящую. Никто не видел. Я не видел, но я ее уже сделал. Как все вы знаете, SONY работает над контроллером на липучках. Знаете, да? Так вот. Чтобы увидеть настоящую концовку… Нужно вколоть себе наномашины (покупаются отдельно). Это активизирует бешеный стояк. Затем надеть на пенис контроллер на липучке. И опустить его вниз.
- О.о
- О.о
(в деревне)
- Санни, куда ты убежала?
- Держись подальше от меня, очкастый фрик!
- Что случилось, Санни? Что на тебя нашло?
- Ты фрик! В тебе наномашины!
- Что ты такое говоришь?!
- Все женщины, которые были близки тебе, умерли! Ты фрик! Ты чудовище! Ты… ты… ты THE SHIT!
- Я не понимаю, Санни…
- Ты закадрил самую клевую телку, Вулф, и она УМЕРЛА. Ты встретил сестру, и она УМЕРЛА. Ты переспал с Наоми и она УБИЛА СЕБЯ! ТЫ ЧУДОВИЩЕ! ТЫ МОНСТР!
(в кустах)
- Это было… Незабываемо.
- Да. Мне понравилось. Есть закурить?
- На. Полька, а вот скажи.
- Да.
- Кто ты?
- На самом деле я… Ликвид. В прошлом Оцелот. В позапрошлом Солидус. До этого – Биг Босс. Позднее, но не ранее – Снейк, Солид Снейк.
- А если честно? Все-таки теперь, когда мы с тобой сыграли две партии в монополию, ты можешь довериться мне.
- Ладно.
- Ладно?
- Ладно.
- Ладно.
- Я – Кира.

ИГРА НЕ МОЖЕТ ПЕРЕДАТЬ ЧЕЛОВЕКУ ВСЕ СПЕКТРЫ ЗВУКА И РАДОСТИ, КОТОРЫЕ ПРИНОСИТ ЖИВОЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ.







РЕНАТ ХАМЗИН

Булгаков

«…То одна, то другая наклонялась на ходу, чтобы сорвать скромный цветок и разгибалась особенно ловко, одновременно догоняя остальных, подхватывая такт и приобщая призрак цветка к призрачному пучку идиллическим жестом, – и стало ясно: ведь все это сценическое действие, – и какое умение во всем, какая бездна грации и мастерства, какой режиссер за соснами, как всё рассчитано… Как это поставлено! Сколько труда было положено на эту легкую, быструю сцену…»

Наша борьба с оскорбительным лицедейством, начавшаяся не столь давно, чтобы забылось беспечное, меланхолически самоуверенное начало, но достаточно давно, чтобы в памяти загладились точные координаты временного отрезка, признаться по правде, кажется мне занятием порой весьма утомительным, занятием скучным и неблагодарным и, что самое скверное, занятием тщетным и даже смешным. Что может человек? Не являются ли движения куклы, восставшей против хихикающего кукловода, просто очередными ниточками, тянущимися к другим кукловодам, к иным режиссёрам? Сейчас поясню.

Хотя бы раз в жизни вас наверняка посещало странное чувство, что за вашими движениями постоянно наблюдают, оценивают ваши поступки, – казалось ли вам, что жизнь состоит из одних сюжетов, скроенных с одной единственной целью – повеселить наблюдающего за сим действом невидимку? Наблюдающего праздно, словно на зверушек в зоопарке, со скуки, без прямого вмешательства, чтоб только насладиться композиционной стройностью сюжета, ловко закрученной интригой, бесконечной пародийностью всего во всём, собственным отражением в громадных лужах, в конце концов.

Сколько отвратительного чванства в этом вселенском лицедействе, сколько безобразного, негуманного, антидемократического настроения сокрыто в экспериментах над судьбой отдельно взятого человека и человечества целиком. Словно дурной толстенький пионер, склонившийся над разворошённым муравейником, дабы с щекотливым озорством поглядеть на суетливое отчаяние. А вы ведь ворошили муравейники, ворошили…

Проступившие вследствии очертания театра первым делом проливают свет на истинную природу лжи (ложь, должно быть, особенно смешит их), затем оголяется условность добра и зла, – ровным счётом не имеет значения, что на самом деле происходит, когда так важна красота сюжета. После чего вам, просветлённому и не на шутку огорчённому – к слову сказать, на шутку, разумеется, я уверен в этом, я верю в вас, захочется бороться, начать свою игру, закрутить мир вокруг собственного пупка.

В отличие от моих кукловодов, мне легко признаться, что я не в состоянии освободиться от ниточек, однако, я вполне могу подпортить навязчивой публике их безыдейное и глумливое зрелище, – выкинуть финт, показать в зал кукиш. Но как же насолить мне этим вечно прячущимся, вечно подсматривающим демиургам? Выпасть из игры, подобно Александру Ивановичу, невозможно, ведь игра бесконечна и вездесуща. Повсюду сюжеты, сюжеты, их бесчисленные сюжеты с непостижимыми законами драматургии, – как же мне наказать вас, как испортить ваше представление, каким образом изуродовать такие ладные композиции, с помощью какой краски вымарать ваши картины?

Помнится, началась моя скромная революция с банального противопоставления, – поступки, противоположные общепринятым. Однако быстро выяснилось, что отрицание чего-либо по сути ещё большая зависимость от этого «чего-либо». Затем пошли мои романы с хаосом: поиски абсолютно бессмысленных, непредсказуемых, хаотичных поступков. Попробуйте-ка совершить абсолютно хаотичное движение, дёрните рукой. Вы задумываетесь перед движением, поэтому это уже не хаос, уже есть причинная связь. Можете не стараться, любая ваша конвульсия будет на что-то походить. Любая. Что примечательно, помимо вашей воли. Чувствуете? Как вам это чувство, – быть вовлечённым в чужой сюжет? Не забывайте, на вас смотрят.

Можете не вспоминать те милые маленькие движения, которые люди совершают спонтанно от скуки или в глубоком раздумье, – покачивание ногой, постукивание пальцами, – и они, смею вас заверить, осмысленны, так как, во-первых, выражают психомоторику (психологию он, к слову, жутко презирал), а во-вторых, опять же, непременно будут на что-то похожи, что-либо пародируют, изображают. Можете утешиться мыслью, легко предсказуемой, в прочем, – что это они часть вашего сюжета, а не вы – их, однако, режиссёр и сценарист в любом случае не вы, а почтенная публика равнодушна к вашему перетягиванию скудненьких одеял.

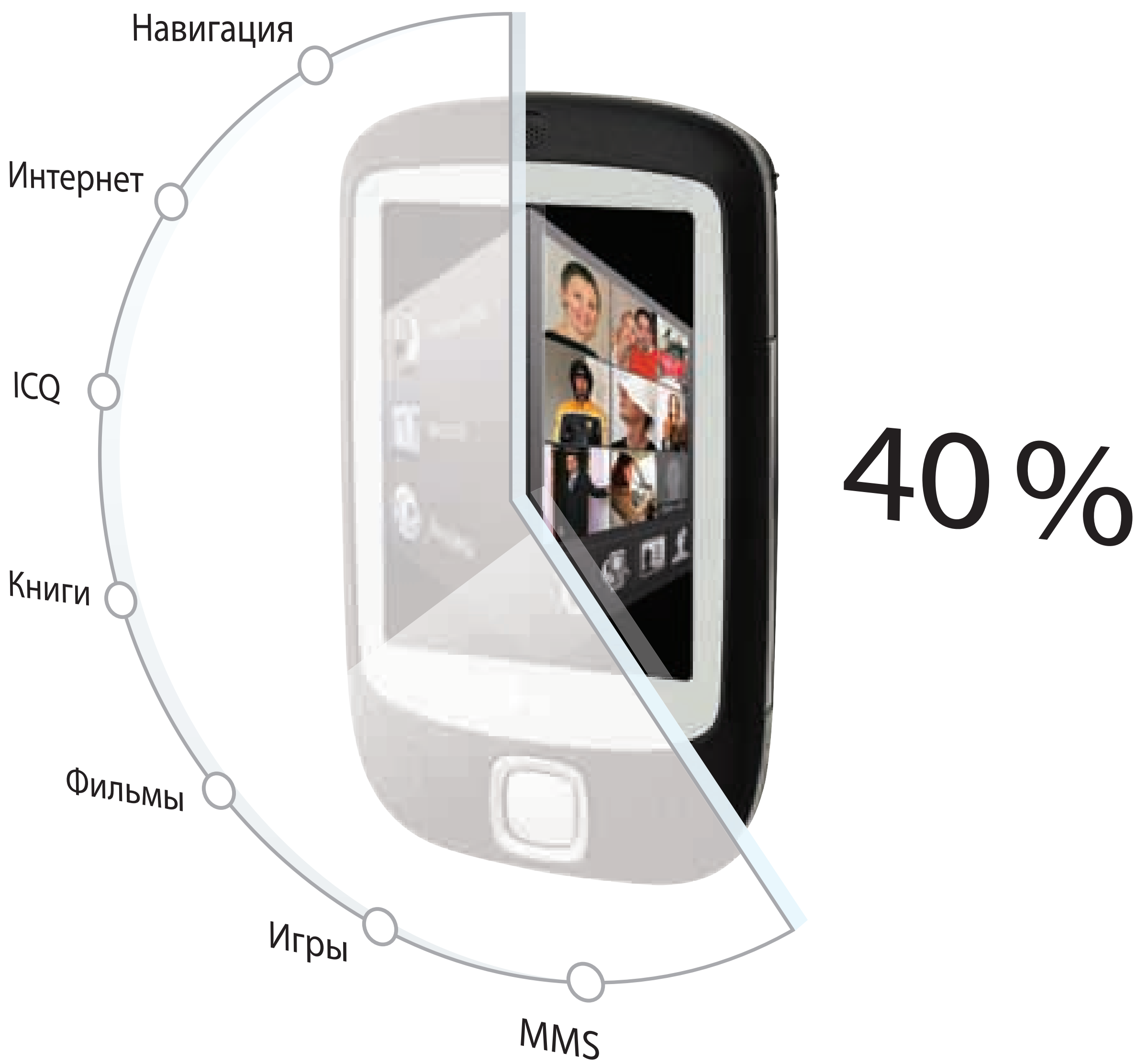
Короче говоря, мои хаотичные увлечения окончились неприятными и очень нехаотичными последствиями, часть которых до сих пор размеренным темпом вычитается из моей зарплаты, а между тем, именно сия потешная цикличность открыла мне один из самых сильных и в то же время простых по воплощению способов порчи сюжета: повторение. Для публики нет ничего раздражительней бессмысленного повторенья одного и того же по многу раз.

Но и этого мне было мало. Требуется найти орудие похитрее, половчее, мне необходимо свободное, безопасное, легкопереносимое средство пародирований и глумлений. И оно в каком-то смысле нашлось.

Позвольте спросить вас: что в одно и то же время хаотично и упорядоченно, осмысленно и бессмысленно, полезно и бесполезно? Игра, мой любезный читатель, игра. Как это ни забавно, но именно в игре открывается выход из роковой пьесы. Безумнейшие сюрреалисты позавидовали бы гениальности способа общения с крохотным, зашифрованным, в конечном счёте, в две цифры бутафорным мирком, где испытываешь эмоции к куклам, хранящимся в жужжащей коробке в виде бешено крутящихся нулей и единиц… Нажимание на кнопки.

Нажимание на кнопки! А ещё возможность начать и окончить игру в любое время, абсолютная свобода действий, безнаказанная возможность кривляться перед важнейшими персонами, не вызывая у них ни малейшей реакции, повторяющиеся до бесконечности беседы, тупейшие диалоги с незнакомыми людьми, – мало того, повторяющиеся прохождения уже пройденного отрезка для поиска нелинейной развилки, да тот же сэйв-лоад, в конце концов. Бесконечная, подавляющая обыденный разум степень бессмысленности. Потрясающе.

Что это? Я проваливаюсь сквозь землю. Непостижимо! Застрял… А теперь тряска с космической скоростью. Невероятно, полнейший хаос. Лечу в бездну! Полетел в тартарары, но в следующий миг уже голубом небе. Гениально! Абсолютно непредсказуемая, немыслимая игра. Так, а это что? Какой-то белый прямоугольник с текстом. Программа куда-то обратилась… Память не может быть written… Полнейшая остановка бытия. Божественно.



Хотите использовать вашу технику на 100 %?

Человек использует возможности своего мозга примерно на 5 %.
С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40 % изначально заложенных функций.
Хотите использовать вашу технику на все 100 %? Мы расскажем, как это сделать!



5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Получите, распишитесь

Исповеди исповедями, но и о простецком да жизненном забывать не стоит. Казалось бы – ну циферки и циферки, поставили, значит, надо так. Ан нет! Из такой малости – и такая хорошая тема для письма в редакцию. Да и подписка Виталию лишней не будет.

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Фотограф: Мария Пухова



Письмо номера

Что за циферки?

Виталий Жуков,
Новосибирск

Greetings and salutations, Game Land. Решил поговорить об одной теме. Тема не нова, но, лично столкнувшись с этим явлением, я задался вопросом, который повлек за собой целый ряд своих собратьев.

Опишу ситуацию. Однажды летним деньком невовремя начавшийся дождь заставил меня искать убежища. Укрывшись в одном из гигантских супермаркетов, праздно шатающийся я зашел в отдел, торгующий дисками. Немалых размеров площадь, широкий ассортимент разнообразного товара, сплошь лицензионная продукция – глаз радуется.

Внимание привлек диалог у стендов с играми для PC. Избалованный ребенок, очень занятая мама и паренек-продавец, едва успевающий возвращать товар на место после гиперактивного урагана десяти лет. Чадо хватало все, до чего доставали руки, никак не могло остановить свое внимание ни на одном из дисков и болтало без умолку.

Я подошел поближе. И именно в эту секунду терпение родительницы иссякло и чадо было поставлено пред выбором: брать что-нибудь или уходить отсюда. После чего она извлекла из общей стойки Turok и… вдруг поинтересовалась у продавца, а что это за циферка «18+» на полиграфии с игрой. Это вогнало парня в ступор. Подметив, что он практикант и, скорее всего, вовсе из музыкального отдела, я решился помочь.

– Ограничение по возрасту.

Это вогнало в ступор уже маму. Пришлось более подробно объяснить, о чем речь. А теперь, внимание, соль моей диллемы. Ее следующий вопрос уже и меня поставил в тупик.

– А почему на других играх это не указано?

Я ничего не смог ей ответить. Что сказать? Что у нас нет в стране организации, ответственной за это? Что ее ребенок играет в игры, в которые не должен? Смотрит фильмы, до которых еще не дорос?

Применима ли вообще эта система к нашей стране? Вопросы без ответа. Об этом не задумываются. И продают ужастики и экшны всем, кто придет и попросит. Пускают в кинозалы любого,



От малого – к большому!

Здравствуйте, «СИ»! Я хочу рассказать о своем знакомстве с компьютерными играми.

Давным-давно (пару лет назад) у нас дома частенько можно было наблюдать такую картину: сидит папа за компьютером и сосредоточенно гоняет монстров по подземельям, а рядом к экрану прилипли еще три головы: это я и мои сестры. Азартные крики сопровождали преследование и последующее ограбление несчастных чудовищ: «Давай, папа!», «Бей его!», «Ух ты, какая вещь!»

Порой бывало и по-другому: на экране скучная стратегия, рядом с папой – три печальные физиономии, порой уныло вопрошающие: «Пап, может, в Fate поиграешь?» Так я познакомилась с компьютерными играми.

Первыми моими играми стали флешки. Запомнилась мне одна. В ней после уничтожения толпы монстров я получила доступ к онлайн-игре, увы, скучной и некрасивой. Флешки мне к тому времени надоели, и я начала терроризировать папу требованием принести Fate. Игра мне очень понравилась: красивые подземелья, много монстров и оружия, кот-помощник. Кстати, играть самой оказалось куда интереснее и «переживательнее», чем смотреть, как играют другие. Но после передачи очередного кулончика по наследству мне захотелось свежатинки.

И появилась Nox. В этой игре было то, чего мне не хватало в Fate: сюжет, более разнообразная и красивая местность. Но некстати попался злой некромант – и я покинула поле боя.

FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

А когда выйдет игра Naruto Ultimate Ninja Storm на PS3?

Уже скоро – этой осенью. Ближайший релиз состоится в США, 15 октября. Ну а до Европы (а значит, и до нас с вами) игра доберется уже в ноябре. Если, конечно, не случится ничего неожиданного.

Что за надпись у вас такая вверху первой страницы «Обратной связи»? Не похоже на английский…

А это и не английский вовсе, а очень даже латынь. На языке Цицерона изречение «Vox populi vox Dei» буквально означает «глас народа – глас божий», это крылатое выражение приписывается жившему в VIII веке ученому по имени Алкуин.

Когда на PSP выйдут «Ведьмак», STALKER, Assassin's Creed, World of Warcraft и GTA IV?

Никогда. Мы понятия не имеем, кто распространяет эти безобразные слухи, но ни одна из перечисленных игр никогда для PSP анонсирована не была. Да и чисто технически крошка-консоль в полном объеме их просто не потянет.

Если бы «Обратная связь» была эпистолярным романом, то сегодняшнюю главу стоило бы назвать «Три возраста геймера». Уж так удивительно совпало, что три письма, три истории, три человека – будто из разных миров. Юность, Зрелость и Старость? Или Удивление, Становление и Поиск нового пути? Разными тропами водит геймера судьба.

кто купит билет… Примеров хватает. Нет однозначного понимания ситуации. Меня интересует одно: какие-нибудь изменения вообще намечаются? И вот еще что. По моим наблюдениям, львиная часть покупателей не имеет ни малейшего представления о том, что вообще покупает. Они не читают журналы, не получают достоверной информации от продавцов («О! Это крутая стрелялка! Там все круто!»). Просто пришел, ткнул пальцем в понравившуюся картинку. Особо продвинутые попросят «что-нибудь для мощной машины». В итоге продаются пресловутые экшны, симуляторы да спорт. О каком развитии или хотя бы понимании рынка может вообще идти речь в нашей стране, где проще купить пиратку за сто рублей? Или еще дешевле – скачать?

Вы пытаетесь своим трудом хоть как то изменить ситуацию – честь вам и хвала. Но достаточно ли этого? Интересен ваш ответ. Засим откланиваюсь.

**Калипсо ** *Эх, Виталий! Ну и тему же Вы подняли…. Непростую да за бока больно кусающуюся….*

Вечер, мой район города (не центр, скажем так), палатка. Действующие лица: два малыша лет десяти лет и продавец явно нерусского происхождения. Диалог:

– Здрасте, а можно нам коктейли алкогольные, – переглядываются между собой, – две банки?

– Слушай, а тэбэ скока лет?

– Я в одиннадцатом учусь.

– А не похож.

– А че такое? Ну продайте!

– Паспорт покажи!

– Дома забыл…

В итоге продавец и два «выпускника» класса эдак пятого сошлись на безалкогольной коле. Только я восхитилась про себя такой высокой моральной устойчивостью продавца, как в палатку ввалилось человек восемь тинейджеров лет 15-16.

– Ящик пива. «Балтика 9».

– Вам с ящиком отдать илы в пакэтах?

Да, в нашей стране ограничения по возрасту пока не приживаются, увы.

И нет ничего проще, чем купить на рынке «кино для взрослых» с двумя блондинками в черных кожаных ботфортах и огромным догом в главной роли, причем без всякого там паспорта – главное, знать, где. Что уж говорить о насилии в фильмах и играх, которое низвергается с экранов телевизоров и мониторов кровавым потоком? Замотанным проблемами родителям проще купить яркую коробку ребенку, чтобы «наконец отстал», чем вдуматься в то, что впитывают в себя их дети. Какими они вырастут? Что у них будет за будущее? Смогут ли они с такой же легкостью всадить нож в прохожего или нажать на курок пистолета, как делают это в многочисленных шутерах? И если большинство читателей «СИ» начинали играть в более-менее сознательном возрасте, осознанно отделяя реальность от виртуальности, то современные малыши лет 6-7, с детства приученные к приставками и компьютерам, живут совсем иными идеалами, интересами и увлечениями. И с другим отношением к жизни, разумеется. Впрочем, не будем забывать, что мы живем лишь в «развивающейся стране». Которая, дав миру многочисленных гениев науки и культуры, была по большому счету парадоксально отброшена обстоятельствами от «развитых стран» на сотни лет назад во многих жизненных аспектах. Поэтому вопрос о возрастном ограничении и пиратстве, весьма строго контролирующийся в сознательных европейских государствах, у нас все еще остается риторическим.

**Зануда ** *Вот только не надо, не надо этого вот надрыва и зашорканной патетики, мол, какой кошмар, что за ужас, куда же смотрят депутаты.*

И мальчики кровавые в глазах. Отделяем зерна от Врена: есть конкретная и простая проблема – отсутствие на шестой части суши единой рейтинговой организации, которая бы не покладая клавиатур и мышек трудилась на благо чистой совести всея мам и светлого будущего всея чад. В США есть ESRB и Джек Томпсон, в Европе – PEGI и Папа Римский, а у нас – сплошь медведи с балалайками да бурный рост социального самосознания пополам с «Санитарами подземелий» и Postal'ом на экспорт. Действительно, беда. Причем, насколько мне известно, попытки учредить организацию или хотя бы комитет, на назревшую необходимость которых справедливо указал нам новоявленный лауреат квартальной подписки, уже не раз предпринимались, а воз и ныне там. Правильно в курилках поговаривают: вот дождутся господа хорошие внимания к вопросу со стороны государства – такие полетят клочки по закоулочкам, что все джеки томпсоны покажутся заспанной Снежинкой с детского утренника.

Очень понравилась Hexplore: четыре героя сразу, симпатичные пейзажи с угловатыми берегами рек, простенькие загадки (встать на каждую кнопку, отодвинуть каждый подозрительный камень). К сожалению, игра оказалась слишком старой и периодически отключалась.

Я решила попробовать поиграть в стратегии, а вдруг понравятся? Pharaon превзошел все мои ожидания. Игра оказалась великолепной! Она во много раз интереснее всего, во что я играла до этого! В Pharaon был смысл. Меня поразила графика, многочисленные человечки, спешащие по своим делам, были очень забавны. Урррра мирным стратегиям!!! Большинство моих одноклассниц играют в разнообразные симуляторы, в которых они ходят по магазинам, покупают одежду. Я считаю, что это скучно, потому что походов по магазинам хватает и в жизни и это трудно назвать интересным занятием. Читая ваш журнал, я с радостью узнаю, что многие люди играют в действительно интересные и умные игры, а еще понимаю, что их много-много, и так хочется попробовать ВСЕ!

Дарья,
Москва

Когда на PSP выйдет Oblivion?

Хм, давайте сразу уточним: заявленная для PSP и мобильных телефонов The Elder Scrolls Travels: Oblivion – это вовсе не портативная интерпретация The Elder Scrolls IV: Oblivion с PC, Xbox 360 и PS3, а совершенно другая игра в том же мире. На вопрос «когда?» ответа нет. Более того, похоже, что проект и вовсе заморозили или отменили.

А что случилось с Европой в сериале Fallout? Неужели она полностью уничтожена?

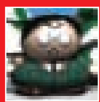
Как вы знаете, информация о мире, пережившем ядерный катаклизм, неполна и обрывочна. Известно лишь, что в ходе т.н. «войны за ресурсы» в 2060 году Европейское содружество было раздроблено и погрязло в междоусобицах. Дальше – вомгла…

А где можно купить такую же LEGO-фигурку Снейка, как у Игоря Сонина?

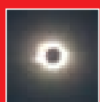
Ну, сам-то Игорь покупал ее в Японии, на Акихабаре. А вы можете запросто воспользоваться любым интернет-магазином, который доставляет радость из-за рубежа в Россию, вроде www.hlj.com. Такие фигурки (и не только Снейк) называются Kubrick toy.

Без комментариев

Ваш любимый игровой жанр?



SilvA :
Дорогие товарисчи, хотел бы у вас поинтересоваться, в какие игры вам больше всего нравится играть, и сказать, во что играю я. Мне нравятся «шпионские игры», то бишь stealth. Это Splinter Cell, Hitman. Обожаю RPG и пошаговые стратежки. А вы..?



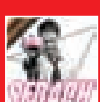
budda:
RPG и гонки + отдельные шедевры других жанров.
А вообще в тот список, что в голосовании, еще много чего можно было добавить – адвенчуры, платформеры, казуальные игры для секретарш (тот еще жанр) и т.д. А онлайн-игры – не жанр. Они тоже разные бывают.



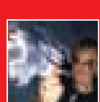
Blilizzard:
Я с одинаковым интересом могу играть в игры разных жанров. Главное, чтобы игра была хорошей и интересной. Хотя, судя по тому, что стоит у меня на полке, это преимущественно тактические RPG и экшны.
Я, правда, не очень понимаю некоторых людей, слепо привязанных к одному жанру и категорически отвергающих другие. По-моему, это нелогично как минимум.



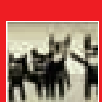
KuraneS:
Нет пристрастия ни к одному жанру, просто нравятся хорошие игры. К примеру, не перевариваю квесты, и в то же время Syberia – одна из любимых игр... Показательно! :)



Seraph
Мое скромное мнение (^_^): любить только один жанр – ограниченность! Игры прекрасны во всех жанрах. Веселейшие квесты Lucas Arts, самые первые гонки серий NFS и CMR, зубодробительные стратегии Westwood, лучшие шутеры от Valve и id Software, эпические JRPG и CRPG от Square и Bethesda, инновационные stealth и action от Ubisoft...
Мне жалко тех, кто в грудь бьет себя ломом и говорит, что CRPG – лучший жанр, при этом они никогда не играли ни в одну из FF. Тех, кто говорит, что Quake и Doom – лучшее изобретение человечества, а сами ни разу не сыграли в Grim Fandango. И тех, кто говорит, что лучше Burnout не придумали ничего, но при этом никогда не играл в PoP и SC.
Нельзя ограничиваться одним жанром. Игр много, и каждую можно любить. (^_^)



s_kif
Перефразировав известное стихотворение, могу сказать: жанры разные нужны, жанры разные важны. :) Но голосовал я за RPG.



Brand New Me
Предпочитаю «умные» жанры – очень люблю RPG, квесты, стратегии и различные головоломки. С «активными» жанрами вроде экшнов, драк или гонок у меня не ладится, так как геймер я довольно-таки криворукий и мои навыки владения джойстиком сложно назвать профессиональными (^_^). Так как сама не могу, очень люблю смотреть, как играют другие, подсказывать и так далее. А если уж и берусь сама, то постоянно надоедаю парню или брату просьбами о помощи в прохождении особо сложных участков. Вот так вот.

Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru

Калипсо // *Дорогая Даша! Наша редакция, думаю, разделит со мной и вами мнение, что игр должно быть много и разных. Действительно, что может быть лучше симулятора жизни, чем сама жизнь? В отличие от ваших одноклассниц мне, например, ни один симулятор не заменит приятнейших ощущений от удачного набега на магазины в реальной жизни. Что может радовать больше, чем восхищение окружающих – знакомых, близких, друзей – твоим удачным приобретением? Сухие строки виртуальных комплиментов на мониторе от обрисованных графикой каркасов абстрактных девушек и юношей с клонированными лицами и фигурами это сделать не в состоянии. Напротив, умные и интересные игры делают нашу жизнь лучше и приводят в не меньший восторг, чем успешные рейды по магазинам. Надеюсь, что «Страна» поможет вам и другим нашим читателям в непростой, но такой захватывающей навигации на необъятных просторах виртуальных развлечений.*

Бойся зомби, Страна!

Здравствуйте, все! Недавно я рассказывал о том, что мучает меня вопрос о количестве журналов, заваливших мою квартиру. И сегодня я решился его решить, только не так, как советовали мне (отнести к ближайшей школе), а тупо дотащить до ближайших мусорных контейнеров. Согласен, это не лучший выход из ситуации, но... я решил поступить так. И вот, значит, сформировал я эти все журналы в одну большую кучу, попробовал поднять ее – не получилось. Попробовал поднять половину кучи – опять не получилось. В итоге вышло, что нужно будет мне идти три раза на помойку, чтобы вынести все журналы. Ну, три раза – это не десять, справиться можно. И вот я пошел...
А живу я рядом со стройкой, поэтому вокруг встречается много жителей Средней Азии типа Равшана и Джумшута из «Нашей Раши». Иду я, значит, на помойку, никого не трогаю, смотрю по сторонам, вижу: сидят они, отдыхают, смотрят на меня. Пристально смотрят, не отрываясь, можно сказать, провожают меня взглядом! Я подумал: ну и ладно, пусть смотрят, все-таки не каждый день увидишь, как какой-то чувак таскает стопки журналов выкидывать. Дохожу до контейнеров, бросаю, смотрю, как журналы красиво, почти в slo-mo падают на дно контейнера, вздыхаю, иду за следующей партией. Примерно так же все прошло и во второй раз, только взгляды были уже куда более пристальные, а некоторые строители уже начали вставать, глядя, как я кидаю в контейнер журналы. Ну, мало ли, зачем некоторые встают, может, сидеть надоело, может, почесаться захотелось, а стоя это делать им удобней – в общем, я в этом ничего странного не увидел. Пошел за третьей (последней) партией.
Выхожу я с ней из подъезда на улицу и вижу вот какую картину: гастарбайтеры в ряд, кто во что одет, как зомби из Resident Evil, идут к помойке, осталось только руки вперед вытянуть и неразборчиво хрипеть: «Журна-а-алы... Журна-а-алы» – вот вылитые зомби будут! Я тихонько офигел от такой картины, но все же пошел дальше, выкинуть-то журналы все-таки надо! И вот один из них увидел меня... со стопкой журналов... Остановился... и говорит человеческим голосом: «Викидывать, да?» Я киваю в ответ. Прохожу мимо него дальше к контейнеру, но его протяжное «Э-э-э-э-э-и!» заставляет меня остановиться, всего на мгновение, но ему хватает и этого, чтобы добраться до меня и прямо-таки выхватить несколько верхних журналов из рук! И тут еще остальные набегают, расхватывают всю стопку и принимаются жадно рассматривать обложки и листать страницы в поисках красочных картинок! Это нужно было видеть – как около дюжины взрослых мужчин набросились на журналы, прямо-таки как дети на сладости!
Сейчас я жалею о том, что не сфотографировал их (какой был бы кадр!), и понимаю, что не зря покупаю «Страну Игр» с седьмого класса (сейчас я уже на втором курсе университета), ведь они смогли доставлять такую радость не только мне на протяжении шести лет жизни, но и этим строителям, которые, возможно, теперь тоже заинтересуются компьютерными играми!
Спасибо вам за ваш журнал и за то, что он такой, какой он есть! :)

Михаил Чертовский,
misha_afanasiev@mail.ru

Калипсо // *Миша, это же потрясающе! Ваш пример невольной, но такой полезной благотворительности оказался заразителен – в результате моей акции три наших дворника встречают меня улыбками, бьют челом и желают доброго дня.... Правда, в отличие от вас я отдала им не игровые журналы, а кипу женского глянца типа Cosmopoliten и Yes!, которые долго и упорно собирала (непонятно зачем!) моя младшая сестренка. Прочитав ваше письмо и обсудив столь положительный опыт на семейном совете, приняли непреклонное решение поступить аналогичным образом. И, к сожалению сестренки (которая, впрочем, знает контент архива до последней точки и может зачитывать наизусть не хуже Пушкина), макулатура была отправлена на помойку. Где и произошел оперативный перехват «груза» отрядом быстрого реагирования в виде Рамиля, Абдульжабара и дворника №3 (увы, его имя я без ошибки и написать не сумею). Радостные дети Востока с наивным упоением и восторгом разглядывали секреты макияжа на новогодний вечер, 10 способов приворожить любимого и наглядное пособие о том, как похудеть за три дня, питаясь одним изюмом. Дворника №3 изюмная диета заинтересовала особенно, что весьма странно, если учесть, что чисто внешне он похож на главного героя фильма по С.Кингу «Худеющий» – в момент финала картины. Мораль сей басни, наверное, такова: поможем своими силами гражданам других стран (да и Родины, впрочем, – не помешает) прикоснуться к цивилизации! Пусть даже через чтение старых журналов.*

**Зануда ** *Ох, вот так и тянет наговорить вам обоим колкостей да покрутить виском у пальца! Но, как на беду, я и сам буквально позавчера надумал избавить шкафы от ставшими вдруг ненужных (и невесть как вообще проникших в дом) книг подозрительных обложек и жанров. Памятуя о «стопке позора» во стенах редакции (в нее наши сотрудники стаскивают ненужные или просто непонравившиеся фильмы на DVD – вдруг кому пригодится?), решился на подвиг: не выкинул все эти трупики деревьев к чертовой бабушке с балкона, а аккуратной пирамидкой водрузил на «стол корреспонденции» напротив вахтерши. К моему возвращению с работы хмурая стражница общественного порядка дочитывала уже второй томик...*
Это я все к чему? Это я все к тому, что делать приятное даже самым посторонним людям – чрезвычайно здорово, иногда даже весело. И самое главное – подчас совсем ничего не стоит.

Грусть и усталость старого геймера

За окном ночь. В руке бутерброд. С улицы в глаза мне светит «Пепси-Кола». Из музыкальных колонок доносятся мелодии «Дюран Дюран». Телевизор молча пестрит разными красками. Пустая одинокая квартира окутана атмосферой молчания и созерцания. Неспешно в голове перемещаются мысли, суть которых мне не всегда понятна. Больше ощущаешь – мысленно и чувственно. В такие моменты кажется, что весь мир – это ты и твоя комната. Созерцание такого состояния навевает мысли о прошлом. Ноутбук ненавязчиво призывает к общению. С ним и начинаю этот рассказ...
Когда-то я был маленьким и наивным. На мир смотрел с широко открытыми глазами и ртом. Казалось, что надо всегда бежать, потому что сидеть в ожидании чего-то очень скучно и неинтересно. Игра – это ритм жизни, ритм твоего бега. И я всегда во что-то играл и радовался новым играм. Благодаря родителям я познакомился с миром электронных развлечений. Автоматы со Street Fighter II, Virtua Striker, Virtua Fighter 3, Mortal Kombat и Tekken сожрали не одну кучу жетонов. Тогда у меня появилась мечта – иметь игры такого уровня у себя дома. Скоро на смену «Контре», Марио и черепашкам-ниндзя пришла PlayStation с Metal Gear Solid, Final Fantasy VIII, Fear Effect. Процесс моего взросления по-прежнему проходил под знаком широко раскрытых глаз. Но ритм моей жизни определяли уже другие игры – сложные и удивительные. Прошло время, появилась PlayStation 2, я подрос, поступил в университет. Игры никуда не делись, только они повзрослели. Открытый рот и открытые глаза остались – Metal Gear Solid 2 и 3, GTA III, Ico, Prince of



Persia, Shadow of Colossus. Что ж вы думали, я тут о студенческих пьянках буду писать?!)) Но время идет, и я начинаю щуриться… Игры прошлого уже не вызывают удовольствия, а новые не спешат им на смену. Жизнь приобретает рациональный характер и утрачивает детский трепет. Осознание этого под Save a Prayer не прибавляет оптимизма. Даже такие яркие моменты, как любовь, дружба, спорт, музыка, кино, – лишь тень прошлых ощущений. Эти игры продолжаются словно по инерции.

Мир электронных развлечений точно соответствует этому ритму и этой мысли. Продолжения старых хитов сохраняют надежду на будущее, но кажется, что только благодаря приятным воспоминаниям они вызывают к себе интерес. Возможно, приобретение новой, третьей PlayStation вернет мою жизнь в старое русло удивления и игры нового поколения (большие взрослые игры – в жизнь нового этапа) снова широко откроют мои глаза. Однако сейчас я со скукой смотрю на все новые игровые проекты и коплю деньги. Подобно крупным блокбастерам, они (проекты, а не деньги) предсказуемы, а значит, не интересны. Не все, но исключений становится до обидного мало.

Видеоигры, как и фильмы, становятся все дороже. Эксперименты как двигатель прогресса отходят на второй план, так как являются зоной риска для разработчиков. За красивой картинкой теряется смысл. Новые направления развития индустрии и моего будущего вызывают больше тревоги. С непониманием и тоской вижу удивительный рост онлайновых развлечений. Кажется, что я уже не такой и игры уже не те. А может, я не в те игры играю? Старые и добрые Солид Снейк, Индиана Джонс, Михалков, Depeche Mode, «Роллинги», Достоевский, Шевчук, «Страна Игр» и прочие представители моего прошлого сейчас являются моим настоящим и… будущим. Боже! Я СТАРЫЙ?! Я ЖИВУ ПРОШЛЫМ?! МНЕ УЖЕ 22!

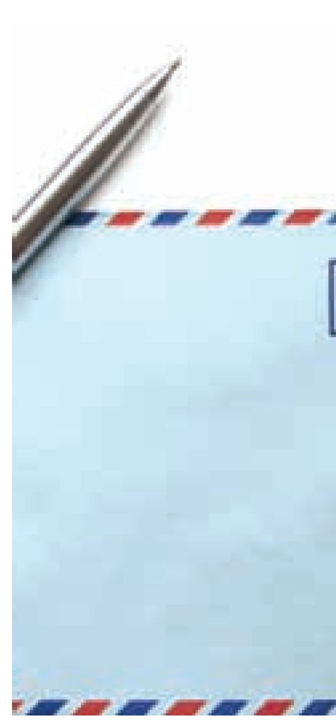
За окном утро. Я отжимаюсь…

Печальный конюх Семен,
ilbarskov@yandex.ru

**Зануда ** *Молча и созерцательно вхожу в ваше положение. Удивленно, с раскрытыми глазами и наглухо закрытым ртом выскакиваю обратно. Елки-палки, какими консервантами вы себя пичкаете, конюх Семен?! В вас умер геймер? Смиритесь – и айда в боулинг! Или геймер в вас придушен и из последних сил молит о помощи? Так помогите же ему, протяните руку! Ну в самом деле, чего ж проще? Прописать вам металгиротерапию или лучше сразу на грязи, к земле привыкать? Да, с годами мы теряем остроту впечатлений, нам жаль времени на серость, мы критичнее к новому. Но, черт подери, даже для нас в мире видеоигр есть уютное местечко с шампанским и гуриями!*

Спасибо за письма!

Если ваше письмо не опубликовали, это не значит, что мы его не видели. Мы читаем все приходящие письма. Пишите нам!



Это правда, что в MGS4 несколько концовок? Дело в том, что я пытался проходить игру на разных сложностях, действовал по-разному, никого не убивал, наоборот убивал всех – ничего не помогает, одна концовка и все тут. Мне нужна ваша помощь, «Страна». Помогите найти остальные концовки, если они есть вообще. Я на вас надеюсь.

Если коротко: неправда. Просто есть концовки «обычная» и «секретная». Но от прохождения это никак не зависит, «секретную» всегда показывают после финальных титров. Кто дотерпел – тому и пряник.

Подскажите, зачем многие игры для PlayStation 3 надо устанавливать на жесткий диск?

Очевидно, для того чтобы уменьшить время загрузок и не перенапрягать относительно медленный Blu-ray привод. Как правило, инсталляция PS3-версий игр не яляется обязательной и без нее можно легко обойтись, если длительные загрузки вас не пугают. Однако с выходом Heavenly Sword был создан прецедент, и с осени прошлого года время от времени появляются игры, просто-напросто отказывающиеся работать без предварительной установки на жесткий диск.

Можно ли в Tekken Dark Resurrection открыть Jinpachi (чтоб за него можно было драться)? И если можно, то как? Заранее большое спасибо!

К сожалению, вы не уточнили, играете ли вы на PSP или на PS3, так что ответим пространно. На PSP сыграть за финального босса никак нельзя, можно лишь посмотреть его победный ролик (для этого проиграйте любым бойцом и откажитесь от continue). Если же ваша консоль – PS3, возрадуйтесь! Достаточно однажды пройти Arcade Battle, и вуаля, Дзинпати ваш!

Привет! Расскажите, пожалуйста, чем отличается Xbox 360 Premium от Pro-версии (если они оба с HDMI)?

Технически – комплектацией и материнской платой (в Pro стоит более новая и, как следствие, более надежная). На деле – «Премиумы» уже не выпускаются, а значит, что сама по себе приставка уже «в возрасте» и не первой свежести. Так что, если у вас ситуация выбора (какую купить?), мы однозначно советуем Pro.

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Top Spin 3 (PS3, Xbox 360)
Новейшая часть в сериале Top Spin 3 может похвастаться не только отличным геймплеем, но и весьма недурной графикой и шикарнейшей анимацией спортсменов.



Silent Hill: Homecoming (PS3, Xbox 360)
Конечно, пока рано что-либо окончательно говорить о новой части Silent Hill, поэтому предлагаем вам самим оценить, как смотрится и, главное, слушается ее ранняя версия.



Xam'd: Lost Memories
Англоязычный трейлер аниме-сериала Xam'd: Lost Memories, эксклюзива от студии BONES для службы PlayStation Network.



Appaloosa
Отличный трейлер нового вестерна, в котором два друга пытаются спасти жителей небольшого городка от кровавых набегов обнаглевших разбойников.



PSP Zone

Прошивка: 3.95
Демоверсия: Phantasy Star Portable
Видеоролики: Bleach: Soul Carnival, Macross: Ace frontier, Fading Shadows
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Как вы можете наблюдать, уважаемые читатели, редизайна не избежала даже наша рубрика «PRO Диск» и, несмотря на сокращение количества страниц, я снова буду знакомить вас с интересными вещами на диске, на которые стоит обратить внимание в первую очередь. Начнем мы, пожалуй, с полной версии игры The White Chamber – адвенчуры от независимых разработчиков, которой может позавидовать любой коммерческий продукт. Также произошло пополнение в ряду демок для PSP – любители action-RPG должны по достоинству оценить Phantasy Star Portable. В «Территории HD» мы покажем геймплейное видео из Top Spin 3 и Silent Hill: Homecoming. Естественно, кроме этого на диске найдется еще много чего интересного. Не пропустите! **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обоин из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменски набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залялана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Silent Hill: Homecoming (PS3, Xbox 360)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (PC, PS3, Xbox 360)
- MotorStorm: Pacific Rift (PS3)

Видеообзоры:
- Soul Calibur IV (PS3, Xbox 360)
- Tops Spin 3 (PS3, Xbox 360)
- So Blonde (PC)
- Braid (Xbox 360)

Трейлеры:
- Empire: Total War (PC)
- Rage (PC, PS3, Xbox 360)
- Midnight Club: Los Angeles (PS3, Xbox 360)

Special:
- Питер Молине и Fable 2 (интервью с E3)
- Mirror's Edge (презентация с E3)
- Left 4 Dead (интервью с E3)
- Fracture (интервью с E3)
- Tom Clancy's EndWar (демонстрация с E3)
- Mortal Kombat vs. DC Universe (демонстрация)

PC-диск:

E3 2008:
- Пресс-конференция Sony
- Пресс-конференция Microsoft
- Пресс-конференция Nintendo

Демоверсии:
- The White Chamber (полная версия игры)

Территория HD:
- Top Spin 3
- Silent Hill: Homecoming

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Doom 3
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 3.95
- Phantasy Star Portable (демоверсия)
- Bleach: Soul Carnival (трейлер)
- Macross: Ace frontier (трейлер)
- Fading Shadows (трейлер)

Банзай!:
- Xam'd: Lost Memories (трейлер)
- Макросс Плюс (российский трейлер)
- Myself; Yourself (опенинг)
- Каори - Tears Infection (клип)
- Princess Tutu - Beyond (клип)

Драйверы:
- ATI Catalyst 8.7 Windows Vista Beta
- ATI Catalyst 8.7 Windows XP Beta
- Creative Sound Blaster X-Fi series Driver 2.18.0004
- DirectX End-User Runtimes (Июнь 2008)
- ForceWare 177.83 Vista
- ForceWare 177.83 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.01
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.01 (Vista)

Патчи:
- Europa Universalis: Rome v1.3 EU,US
- Guitar Hero III: Legends of Rock v1.31 Интернациональный
- Halo: Combat Evolved v1.08 Интернациональный
- Тургор v1.01 RU
- Unreal Tournament 3 v1.3 EN

Софт:
- Avira AntiVir Personal 8.1.0.326
- BitDefender Antivirus 2008 11.0.16
- NOD32 Antivirus 3.0.669
- Trojan Remover 6.7.1
- DVD2One 2.2.2
- FinalBurner FREE 2.2.0.132
- Crazy Browser 3.0 RC1
- FTP Commander Deluxe 8.98
- HiDownload Pro 7.2
- MailWasher Pro 6.2
- Torrent Searcher 9.0 RC1
- Universal Share Downloader 1.3.5.1
- uTorrent 1.8 Buld 11758
- ClickyMouse 7.1.1
- Dark Pomo Viewer 2.00
- PeaZip 2.2
- SUMo 2.3.0.56
- BSPlayer 2.30.968
- GoldWave 5.25
- VideoCharge 3.16
- Hard Drive Inspector 2.99.477
- NVIDIA BIOS Editor 4.4
- PCMark 2005 1.2.0
- Process Explorer 11.21
- Uninstall Tool 2.6

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.71 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.1.4
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.4
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.8
- QIP Build 8070
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.8.6h

Widescreen:
- Appaloosa
- Смертельная гонка (Death Race)
- Гарри Поттер и Принц-полукровка (Harry Potter and the Half-Blood Prince)
- Мадагаскар 2 (Madagascar: Escape 2 Africa)
- Role Models

Shareware/Freeware:
- Hotel Mahjong Deluxe
- Mystery P.I. - The Vegas Heist
- Starscape
- Записки волшебника. Заколдованный город
- Сокровища Монтесумы
- Бюро кладоискателей
- Virtual Villagers 2: The Lost Children

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про классные демоверсии и улетные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

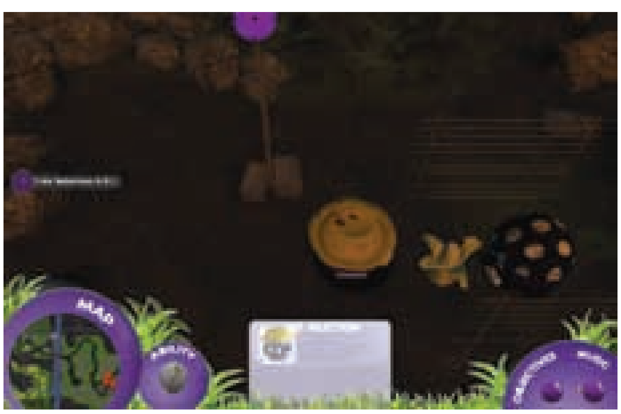
The White Chamber
Полная версия увлекательной адвенчуры с анимешной стилистикой. Игра начинается с пробуждения юной героини в гробу на космическом корабле. Как девушка там очутилась и что натворила, она совершено не помнит. Но после нехитрых манипуляций с электричеством приоткрыть завесу тайн помогут диски с видео экипажа корабля, посмотрев которые, юная заложница захочет поскорей убраться с таинственного судна, используя при этом все подручные средства. Несмотря на простенькую графику, игра затягивает с первых же минут.



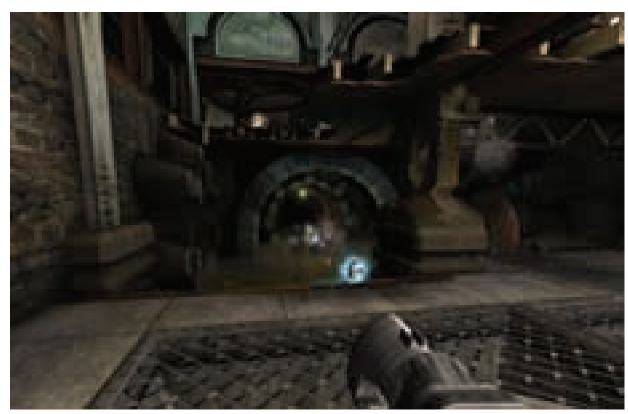
Модификации для Battlefield 2
Поклонников Battlefield 2 в этот раз ожидает новая версия одного из лучших модов, Operation Peacekeeper. Модификация эта посвящена гипотетическому конфликту на Балканах, где одну из главных ролей играет Бундесвер в составе миротворческих сил KFOR. Operation Peacekeeper версии 0.25 порадует не только новыми миссиями, но и многочисленными добавлениями в плане стрелкового вооружения и техники. Среди новинок особо стоит упомянуть легкие боевые вертолеты, а также бронемашину Fennek.



Модификации для Half-Life 2
Любителям левой резьбы мы приготовили очередной подарок в виде модификации Fields of Despair v0.1. Собственно, авторы данного мода называют его не иначе как игрой, и с этой терминологией вполне можно согласиться. От Half-Life здесь ничего кроме движка не осталось. Действие мода происходит в мире, где живут колобки, агрессивные бананы и прочие персонажи не от мира сего. Fields of Despair v0.1 представляет из себя тактическую стратегию, где каждый из персонажей обладает уникальными способностями.

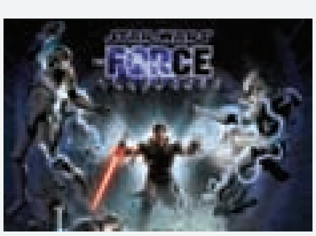


Модификации для Unreal Tournament 2004
Модификации для Unreal Tournament 2004 продолжают появляться с завидным постоянством. На этот раз мы предлагаем Gunreal Beta 3, мод, являющийся идейным продолжением достаточно известной работы под названием Ballistic Weapons. Как и предшественник, этот мод сконцентрирован на добавлении в игру нового оружия. Все стволы в Unreal Tournament 2004 заменены на новые, которые куда эффектнее бабахают. Кроме того, оружие и боеприпасы необходимо покупать, деньги на них зарабатываются во время игры.



Галерея

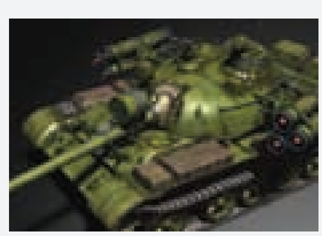
Обои для рабочего стола



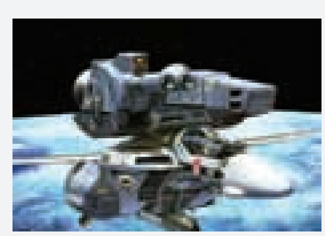
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



В продаже с 17 сентября

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Space Siege (PC)

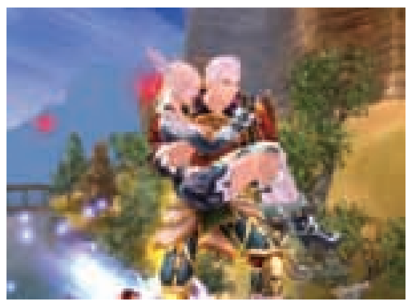
Земля в огне, космос в осаде! Крис Тейлор штурмует небо своей новой RPG. Помогут ли друг-механизм и киберимплантаты защититься от инопланетной угрозы?



РЕЦЕНЗИЯ

Perfect World (PC)

Почему люди не летают, как птицы? Потому что у них есть мечи! Зооморфология и сидоведение в идеальном обзоре «Страны Игр».



СПЕЦ

Неординарные события в мире онлайновых игр

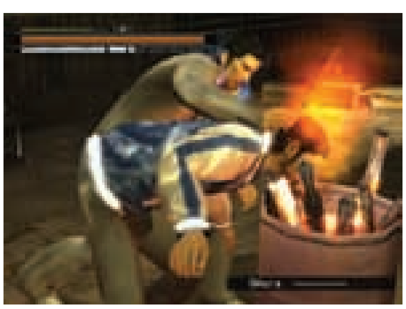
Как стать фюрером в Star Wars Galaxies, потерять девственность в «Сфере» и убить лорда Бритиша.



РЕЦЕНЗИЯ

Yakuza 2 (PS2)

Три года назад Sega выдала на-гора удивительный жанровый сплав классической ролевой игры и трехмерного beat'em up. Продолжение заставило себя подождать...



РЕЦЕНЗИЯ

Boom Blox (Wii)

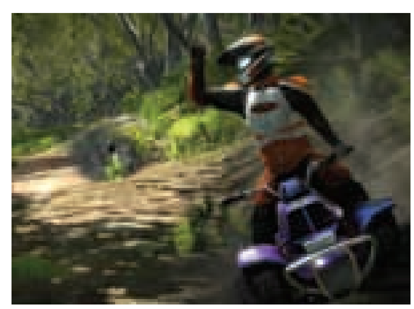
Стивен Спилберг давно завоевал признание в кинематографе. Теперь он пришел в игровую индустрию. И привел с собой маленькую квадратную Смерть...



В РАЗРАБОТКЕ

MotorStorm: Pacific Rift (PS3)

Продолжение одной из самых неординарных гонок 2006-го года поступит на прилавки уже нынешней осенью. И мы не преминули с ним ознакомиться.



ФОТОРЕПОРТАЖ

Wonder Festival 2008 Summer

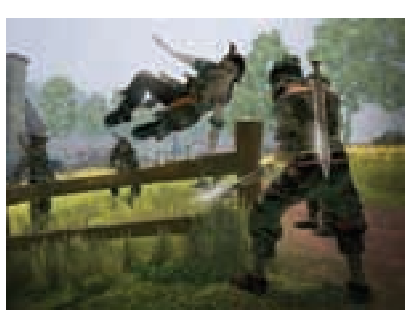
Пластиковый Снейк из MGS4! Пластиковая Йоко из Gurenn Lagann! Герои аниме и видеоигр – глазами японских скульпторов.



ХИТ?!

Fable II (Xbox 360)

Питер Молине настаивает, что главное в Fable II – собака и возможность навещать миры друзей. Припасет ли вторая часть другие сюрпризы?



В РАЗРАБОТКЕ

Final Fantasy Agito XIII (PSP)

Когда-то Agito предназначалась для мобильных телефонов, но создатели уверяют, что эту RPG с самого начала готовили для PSP.



В следующем номере

Tomb Raider: Underworld

Мы небезосновательно надеемся на то, что новая часть Лары Крофт окажется, как минимум, не хуже, чем Tomb Raider: Legend. Главная фишка Underworld – то, что примерно половина игры пройдет под водой. На презентации игры на E3 мы видели даже, как героиня сражается с настоящим Ктулху! На Games Convention наш корреспондент станет первым человеком из России, которому доведется лично пройти несколько уровней новой игры. И, конечно же, пообщаться с продюсером. Отчет – в следующем номере.



СТРАНА ИГР: THE BEST

Осенью вас ждет уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором будут собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополним их новейшей информацией, а также добавим новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер будет продаваться параллельно с обычными выпусками «СИ» в течение двух месяцев и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.

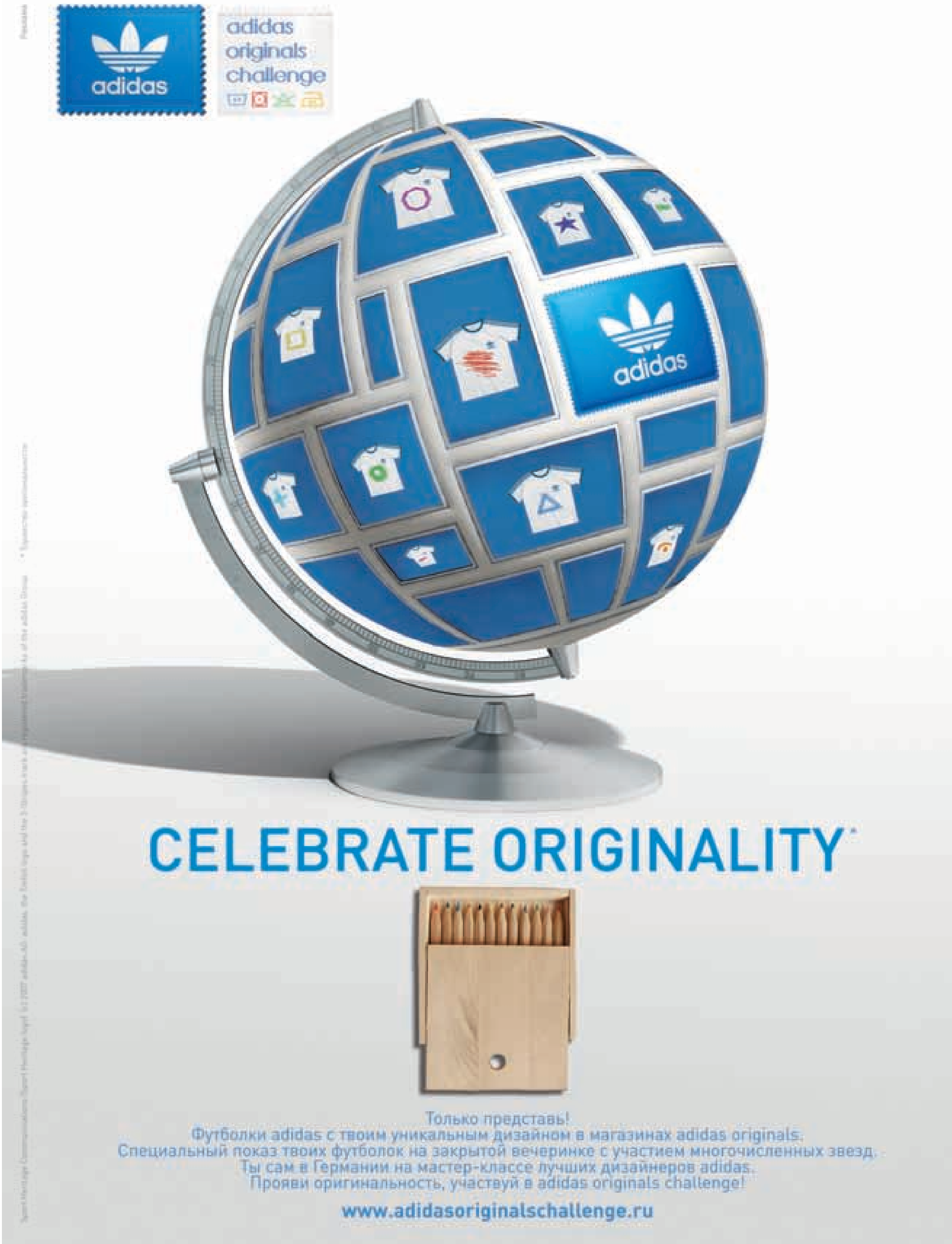
КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

ВЫПУСК 16: Отдых на открытом воздухе



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник и сценарист: Гриф grif@post.ru


adidas
adidas originals challenge
CELEBRATE ORIGINALITY*
Только представь!
Футболки adidas с твоим уникальным дизайном в магазинах adidas originals.
Специальный показ твоих футболок на закрытой вечеринке с участием многочисленных звезд.
Ты сам в Германии на мастер-классе лучших дизайнеров adidas.
Прояви оригинальность, участвуй в adidas originals challenge!
www.adidasoriginalschallenge.ru



СТРАНА ИГР | №17 | 266 | 2008 | ПЕРВЫЙ СЕНТЯБРЬСКИЙ

Final Fantasy XIII | The Last Remnant | Silent Hill: Homecoming | Persona 4

www.gameland.ru


FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII
СТРАНА ИГР
SQUARE ENIX


СТРАНА ИГР
ATLUS
ODIN SPHERE
オーディン・スフィア
SQUARE ENIX